BETRAYAL IN ANTARA • DUNGEON KEEPER • BLOOD • HEXEN 2 • VERSAILLES 1685

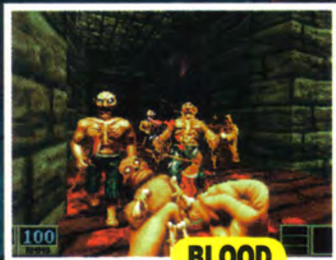
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

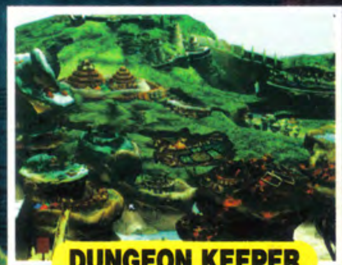
PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 88 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ!
• USER POWER
• STREET TEST

BETRAYAL IN ANTARA
η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ενός ΘΡΥΛΟΥ


BLOOD


DUNGEON KEEPER


VERSAILLES 1685

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ • 3D STUDIO MAX 2 • PHOTOSOAP

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ECSTATICA 2


MORTAL KOMBAT TRILOGY
Με Ελληνικό βιβλίο οδηγιών
MORTAL KOMBAT™ MYTHOLOGIES
SUB-ZERO™
Ελάτε στην GT Week
& δείτε του νέους τίτλους που παρουσιάζει
η CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
& η GT Interactive
από 17/10 έως 26/10
στα...multirama
MIDWAY
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
MULTIMEDIA PARK
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΑΘΗΝΑ
Βουλιαγμένης 534, Άλιμος τηλ.: (01) 9966660
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Μουσείο τηλ.: (01) 3829106
ΝΕΟ
Από 22 Σεπτεμβρίου
Λεωφ. Δημοκρατίας 36, Μελίσσια, τηλ.: (01) 8034850
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΣΥΝΤΟΜΑ
ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ,
ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ
ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ!
Mortal Kombat3 Trilogy © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, the DRAGON DESIGN and all character names are trademarks of Midway Games Inc. Used by permission. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Midway Home Entertainment Inc. Portions © copyright 1993-1995, SciTech Software.

ΠΡΟΣΟΧΗ

ΑΥΤΗ Η ΣΕΛΙΔΑ ΕΙΝΑΙ ΕΤΟΙΜΗ ΝΑ...

ΕΚΡΑΓΕΙ!

ACTIVISION®

HEXEN II

Η ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΤΕΛΟΥΣ



- Το πρώτο μιας σειράς παιχνιδιών βασισμένων στη μηχανή γραφικών του QUAKE.
- Το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης με στοιχεία RPG.

DARK REIGN

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ



- Για πρώτη φορά σε παιχνίδι στρατηγικής ο παίκτης καθορίζει τη συμπεριφορά των μονάδων.
- Δυνατότητα ρεαλιστικού χειρισμού των μονάδων ανάλογα με το πεδίο μάχης.

EIDOS INTERACTIVE

CONQUEST EARTH

Η ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ



- Διπλή Πρόκληση: πολέμησε είτε ως άνθρωπος είτε ως κάτοικος του Δία.
- 15 τύποι εδάφους και πάνω από 60 συναρπαστικές αποστολές.
- Δυνατότητα multiplay έως 8 παίκτες.

SHADOW WARRIOR

ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΤΟΥ ΤΟ ΑΓΝΩΣΤΟ

ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΤΟΥ DUKE NUKEM 3D



- Πάνω από 24 αχανείς πίστες για πραγματική δράση.
- Κάθε τι γύρω σας είναι "ζωντανό", ανατινάξτε το ή χρησιμοποιήστε το.
- Οδηγείστε μέσα από τοίχους ή πάνω από τους αντιπάλους σας!
- Δώστε τους να καταλάβουν ... σαν πραγματικός Ninja!

ARTWORK BY DPAPADOPOULOS

→ Πληροφορίες, downloads, hints και strategy guides για τα παραπάνω παιχνίδια μπορείτε να βρείτε μέσω του Internet στο http://www.gamespot.gr

grup MULTIMEDIA systems

Αποστολές υψηλού κινδύνου ΤΩΡΑ στα PC σας !

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ • ΤΗΛ. 01/9380 000 • FAX. 01/9427 109
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr • e-mail: sales@grupmulti.gr

EDITORIAL

Καλώς ορίσατε... Ελπίζω, βέβαια, να απαντήσετε στο χαιρετισμό μας με ένα "καλώς σας βρήκαμε", καθώς σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά επιχειρήματα προκειμένου να σας αφήσουμε για μία ακόμη φορά ικανοποιημένους.

Ας αρχίσουμε με το CD-ROM μας. Preview του Riven θέλετε; Υπάρχει. Μήπως προτιμάτε playable demos; Εχουμε κι από αυτά και, μάλιστα, μερικών παιχνιδιών που σίγουρα περιμένετε εναγωνίως (Hexen 2, Worldwide Soccer '98... και πάει λέγοντας). Τι; Θέλετε να στείλουμε κι έναν συντάκτη με τον Pathfinder στον Αρη για μία ειδική ανταπόκριση; Ε, εδώ δεν θα σας κάνουμε τη χάρη (επιφυλασσόμαστε για το άμεσο μέλλον). Εχουμε, όμως, ένα καταπληκτικό video με τις εμπειρίες του Αντρέα Τσουρινάκη από το αληθινό adventure που έζησε στο μακρινό Περού. Βέβαια, στις σελίδες του περιοδικού φιλοξενείται και το σχετικό άρθρο.

Ας περάσουμε τώρα στα θέματα της ύλης του παρόντος τεύχους, τα οποία ελπίζουμε να βρείτε εξίσου ενδιαφέροντα. Ο Αντρέας, με τρεμάμενα από τη συγκίνηση χέρια, γράφει για το Betrayal in Antara, ο Σπύρος θυμήθηκε τις ηρωικές εποχές όταν, έφηβος ων, μηδένιζε τα κοντέρ στα φλιπεράκια της γειτονιάς παίζοντας το Timeshock, ενώ ο Ηλίας βρέθηκε να σκάβει υπόγεια τούνελ και να ψαχουλεύει σε σκοτεινά μπουντρούμια στο Dungeon Keeper.

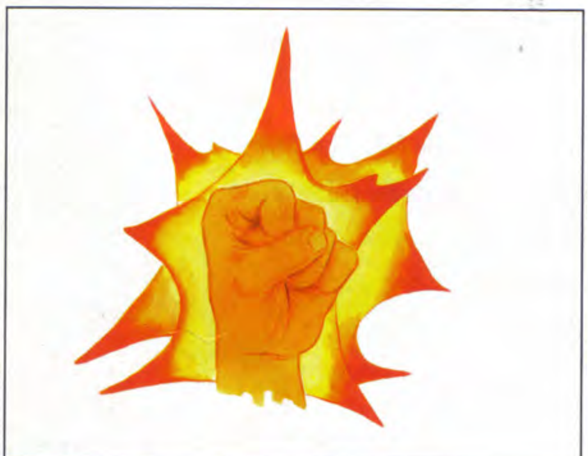
Last but not least, περιμένουμε την ανταπόκρισή σας στην προσπάθεια που ξεκινάμε από αυτό το τεύχος να ταράξουμε τα "νερά" με τη στήλη "User Power", η οποία θα φιλοξενεί δικά σας παράπονα, καταγγελίες, αλλά και επαίνους βεβαίως, αναφορικά με καταστήματα και εταιρίες που σχετίζονται με την Πληροφορική. Να μη σας καθυστερώ, όμως, άλλο. Προχωρήστε στα ενδότερα του "PC Master" και... καλό διάβασμα!

Βαγγέλης Κράτσας

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1997





ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: cpress@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Δημήτρης Γιαννάκος, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, David Meftah, Σπύρος Παράσχης, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Θ. Αργιαδίτης, Λ. Ανδρεάδου, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Studio Ελευθεράκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Κατερίνα Καλημέρη, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημητρά Σία, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μιχάλης Τσελίκογλου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: DRAGPRESS ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΗ Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



100 BETRAYAL IN ANTARA
Μετά το Betrayal at Krondor, ιδού η συνέχεια που όλοι περιμέναμε...



110 VERSAILLES 1685
Μία συναρπαστική και επιμορφωτική περιπέτεια που εκτυλίσσεται στις ιστορικές Βερσαλλίες.



118 BLOOD
Αίμα, δάκρυα και ιδρώτας σε ένα παιχνίδι με άφθονη δράση.

CD-ROM pages

Αρκετά τα νέα demos και αυτού του μήνα, με πρώτο και καλύτερο το preview του πολυαναμενόμενου Riven. Στη δε ενότητα "Ρεπορτάζ", μην παραλείψετε το video από το ταξίδι του Αντρέα Τσουρινάκη στο Περού, σε δική του βιντεοσκόπηση και αφήγηση. Διεξοδικότερη ανάλυσή του σε άλλες σελίδες του περιοδικού.

DEMOS

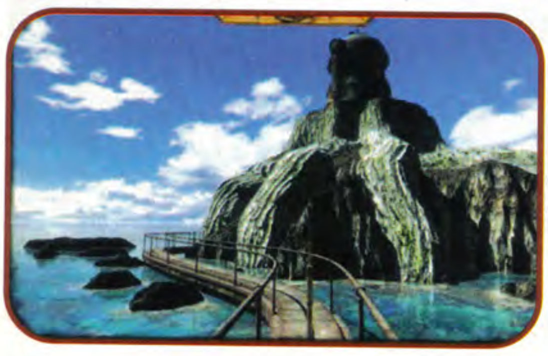
Riven

"Η αναμονή έχει σχεδόν τελειώσει", όπως λένε και οι κατασκευαστές του Riven, και τούτο διότι πολλοί είναι εκείνοι που περιμένουν εναγωνίως εδώ και αρκετούς μήνες τη συνέχεια του διάσημου Myst, του παιχνιδιού που έδωσε το στίγμα του στο χώρο και που εξακολουθεί να θεωρείται από τα κορυφαία. Από τις αρχές του χρόνου κυκλοφορούσαν φήμες περί ετοιμασίας της συνέχειάς του, η οποία θα έφερε το όνομα Riven, γεγονός που κορύφωνε την προσμονή. Προς λύτρωση των αδημονούντων, το Riven προσβλέπει σε μεγαλύτερη του Myst απήχηση και τούτο διότι θα είναι όχι απλώς κατά πολύ καλύτερό του (αν και το Myst εξακολουθεί να θεωρείται πολύ καλό στον τομέα των γραφικών) αλλά κυρίως κατά πολύ μεγαλύτερο του προκατόχου του.





Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι θα υπάρχουν άνω των 4.000 στατικές εικόνες ποιότητας ανάλογης αυτών που είχαμε συνηθίσει στο Myst, animations που υπερβαίνουν τις τρεις ώρες σε διάρκεια, ηχητικά effects άριστης ποιότητας, μουσική που ξεπερνά τις δύο ώρες και πολλά άλλα. Βέβαια, όλα τα προαναφερθέντα θα έχετε την ευκαιρία να τα δείτε και στο trailer του παιχνιδιού που εξασφαλίσαμε γι' αυτόν το μήνα.



Μέχρι, λοιπόν, την επίσημη κυκλοφορία του Riven, η οποία αναμένεται περί τα τέλη Οκτωβρίου αρχάς Νοεμβρίου, απολαύστε το video στο CD-ROM αυτού του τεύχους. Ελπίζουμε ότι σύντομα θα έχουμε στα χέρια μας το πλήρες demo, προκειμένου να σας το παρουσιάσουμε.

WARLORDS 3

Τα Warlords 1 και 2 μπορεί να μη σημείωσαν σημαντική επιτυχία στη χώρα μας, ωστόσο θεωρούνται από τα κορυφαία strategy στις χώρες του εξωτερικού. Σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει και το Warlords 3: Reign of Heroes, το οποίο μας μεταφέρει σε έναν φανταστικό κόσμο δράκων και γιγάντων. Σε αυτό το turn-based παιχνίδι, ενώ καθοδηγείτε τις δυνάμεις σας, δεν μπορείτε να δείτε από κοντά και να χειριστείτε καθεμία από τις μάχες που διεξάγονται αυτόματα. Το γεγονός αυτό για πολλούς θα λειτουργήσει ως μειονέκτημα, αλλά αφού το Warlords 3 προσανατολίζεται ιδιαίτερα προς το παιχνίδι μέσω δικτύου, όπου υποστηρίζει σύνδεση 2(μέσω modem), 4 (μέσω Internet) και 8 παικτών(μέσω δικτύου) ταυτόχρονα, ίσως εκεί να αποδειχθεί τελικά πλεονέκτημα και να βοηθήσει σημαντικά το gameplay. Φυσικά, σε σχέση με το Warlords 2, το Reign of Heroes είναι βελτιωμένο σε πολλούς τομείς όπως γραφικά, μουσική, υποστήριξη πολλών παικτών, εξαιρετικό Artificial Intelligence αντιπάλων και νέα σετ "στρατιωτικών" μονάδων. Για να παίξετε το παιχνίδι αλλά και το demo του που θα βρείτε στο CD, θα πρέπει να έχετε Pentium υπολογιστή με 16MB RAM, 40MB σκληρό δίσκο και Windows 95.

Dungeon Keeper

Αν έχετε βαρεθεί τα παιχνίδια που σας υποχρεώνουν να υποδύεστε τον "καλό" του σεναρίου, καλωσορίστε την ιδέα της Bullfrog οι παίκτες να έχουν την ευχέρεια να παίζουν το ρόλο του "κακού".

Το Dungeon Keeper σας θέτει επικεφαλής μίας ομάδας τεράτων που υπακούν στις εντολές σας (τουλάχιστον τις περισσότερες φορές) και προκαλούν συνεχείς καταστροφές. Μολονότι το παιχνίδι είναι αρκετά πρωτότυπο, το interface χειρισμού δεν ξενίζει και κινείται εντός των πλαισίων της εταιρίας, με αποτέλεσμα ακόμη και ο πιο αρχάριος χρήστης να μπορεί να ξεκινήσει αμέσως.





Το παιχνίδι χωρίζεται σε 20 διαφορετικά levels (περιλαμβάνονται επιπλέον 5 κρυφά) αυξανόμενης δυσκολίας με νέες προκλήσεις, τα οποία θα ολοκληρώνετε το ένα μετά το άλλο. Σε γενικές γραμμές, το περιβάλλον του παιχνιδιού θυμίζει τα god-games, αλλά το gameplay περιέχει και πολλά στοιχεία RPG. Σε κάθε level χωριστά πρέπει να αναπτύσσεστε και να δημιουργείτε εκ του μηδενός, προκειμένου να αποκτάτε νέα και ισχυρότερα τέρατα. Τα γραφικά και ο ήχος ανταποκρίνονται στο ύφος του παιχνιδιού. Πρόκειται, άλλωστε, για κάτι που θα διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι στο demo που υπάρχει στο CD του περιοδικού (για να τρέξει το CD, θα πρέπει να έχετε έναν Pentium στα 100MHz με 16MB RAM, 65MB στον σκληρό δίσκο και, φυσικά, Windows 95. Σημειωτέον ότι η κανονική έκδοση του παιχνιδιού θα υποστηρίζει παιχνίδι μέχρι 4 παικτών μέσω δικτύου ή modem.)

GABRIEL KNIGHT 3

Ασφαλώς, οι φανατικοί adventurers θα το περιμένετε πώς και πώς, αφού τα Gabriel Knight 1 και 2 αποτελούν ήδη σημείο αναφοράς. Δυστυχώς, μέχρι στιγμής η Sierra δεν έχει κυκλοφορήσει demo του παιχνιδιού. Μια πρώτη γεύση, όμως, θα μπορέσετε να πάρετε παρακολουθώντας το μικρό trailer που έχει κυκλοφορήσει. Θα επανέλθουμε με το demo και περισσότερες λεπτομέρειες.



SHAREWARE GAMES

ANIMATED BLACKJACK	Παιχνίδι χαρτιών για Windows 95.
AVOID THE ROCKS	Αποφύγετε τους βράχους για όσο περισσότερο διάστημα μπορείτε.
BRAINSBREAKER	Διασκεδαστικά puzzles για Windows 95.
BRISCOLA	Ιταλικό παιχνίδι χαρτιών.
DUNGEONS	Κλασικό shoot'em up.
DX-BALL	Action game για Windows 95 και DOS.
FLIP OVER	Mind game για Windows.
KLOTDIKE DELUXE	Διαφορετική πασιέντσα...
MORAFFWARE 3D MAHJONGG	Παιχνίδι τύπου Taipei με καταπληκτικά γραφικά.
PASSAGE PLUS	Strategy board game.
POWER PLAY	Παιχνίδι τύπου slot machine
TRICKLE DOWN	Το γνωστό παιχνίδι "Σκορ 4".
ULTRAGAMMON 96	Διαφορετικό τάβλι με πολύ καλά γραφικά.
WIN FLIGHT	Πυροβολήστε τους κακούς που εμφανίζονται στο desktop σας.
WHACK-A-MOLE	Παιχνίδι αντανακλαστικών.
WINPOOL	Πολύ καλό μπιλιάρδο για Windows.

Hexen 2

Αν παρακολουθείτε από κοντά τις εξελίξεις και τα νέα στο χώρο των παιχνιδιών για PC, θα έχετε διαπιστώσει ότι ο φετινός χειμώνας θα κατακλυσθεί από Doom-clones.

Μάλιστα, η id Software θα έχει και πάλι τη μερίδα του λέοντος, αφού πρόκειται να κυκλοφορήσει τέσσερις διαφορετικούς τίτλους με πρώτο, βάσει της ημερομηνίας άφιξης, το Hexen 2. Το Hexen μπορεί να μη γνώρισε την επιτυχία του Quake, ωστόσο άρεσε πολύ στους φίλους του είδους.





Το Hexen 2, όμως, είναι βελτιωμένο σε όλους τους τομείς και τούτο κυρίως διότι έχει αλλάξει το engine του παιχνιδιού (το πρώτο Hexen βασιζόταν σε ένα βελτιωμένο engine του Quake).



Σημειωτέον ότι εντός των Χριστουγέννων θα κυκλοφορήσει το Quake 2 με νέο engine - για πολλούς το διάστημα είναι μεγάλο, αφού έχει περάσει πολύς καιρός χωρίς ένα αξιόλογο Doom-clone.

Στο demo που θα βρείτε στο CD αυτού του μήνα θα πάρετε μια πρώτη γεύση του παιχνιδιού και θα δείτε από κοντά τι προσφέρει το νέο engine.

Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι Pentium στα 90MHz και άνω, 16MB RAM και Windows 95.

CRICKET 97

Η Electronic Arts θεωρείται, ως γνωστόν, η κορυφαία κατασκευάστρια αθλητικών παιχνιδιών, καθώς μέσω της EA Sports γνωρίσαμε τα Fifa Soccer και NBA Live. Από την ίδια εταιρία προέρχεται το Cricket 97 που ασχολείται με ένα άθλημα για τη διεξαγωγή του οποίου αναμένεται να κτισθούν γήπεδα και στη χώρα μας λόγω της Ολυμπιάδας του 2004. Το Cricket 97 δεν παύει να είναι, όπως και όλοι οι τίτλοι της εταιρίας, ένα προσεγμένο παιχνίδι με πολύ καλά γραφικά (μέσω του demo θα έχετε την ευκαιρία να το γνωρίσετε καλύτερα).

Οι απαιτήσεις του Cricket 97 είναι υπολογιστής 486 στα 66MHz και άνω, 8MB RAM, 5MB στον σκληρό δίσκο, DOS αλλά και Windows 95.

UTILITIES

EUDORA LITE/PRO	Ιακώς ο δημοφιλέστερος Internet mail client.
F-PROT	Antivirus utility.
HOT DOG PRO	Πρόγραμμα για Web authoring.
HYPERSNAP-DX	Screen capturing utility με πληθώρα επιλογών.
QMODEM 95/NT	Ενα από τα καλύτερα προγράμματα επικοινωνίας.
M.A.M.E.	Εκπληκτικός arcade emulator.
Mc AFEE SCAN	Πρόγραμμα antivirus.
SEQ-303	Αναλογικός εξομοιωτής sequencer.
OFFICE 97 - SERVICE PACK	Διορθωτικό patch για το Office 97.
VOICE CLOCK 1.1	Αναγγέλλει την ώρα με φωνή.
WINZIP	Πρόγραμμα συμπίεσης/αποσυμπίεσης.
XingMPEG ENCODER	MPEG encoder.
XingMPEG PLAYER	MPEG player.

World Wide Soccer '98

Ακόμη ένα παιχνίδι με θέμα το ποδόσφαιρο, αυτή τη φορά από τη Sega, η οποία έχει δώσει πολύ καλά δείγματα δημιουργικότητας τόσο στα παιχνίδια αυτού του είδους όσο και σε άλλες πλατφόρμες.

Το World Wide Soccer προκαλεί αμέσως αίσθηση λόγω των γραφικών και των animations που διαθέτει (εκμεταλλεύεται και τους επεξεργαστές MMX), των θεαματικών replays 360 μοιρών και της περιγραφής του





αγώνα που προσθέτει σημαντικά στην ατμόσφαιρα. Υπάρχουν συνολικά 48 ομάδες, ωστόσο μπορείτε να δημιουργήσετε και τη δική σας. Συμπεριλαμβάνονται 6 διαφορετικοί τρόποι παιχνιδιού: Exhibition, World League, World Cup, Cup Tournament, Penalty Shoot Out και, φυσικά, Link Game. Επίσης, το παιχνίδι διαθέτει ενσωματωμένο cheat και δυνατότητες αλλαγής κάποιων από τα χαρακτηριστικά της ομάδας σας. Τέλος, τα καλύτερα replays σας μπορείτε να τα σώσετε και να τα στείλετε μέσω Internet στο site της Sega.

Το παιχνίδι είναι προσαρμοσμένο για MMX υπολογιστές, ωστόσο μπορεί να παιχτεί και σε Pentium 90 με 16MB RAM, 15MB σκληρό δίσκο και Windows 95.

WARWIND 2: HUMAN ONSLAUGHT

Μπορεί η SSI να απέφευγε χρόνια τώρα το άλμα προς τα real-time strategy games, αλλά τελικά το αποτόλμησε με το Warwind. Πρόκειται για ένα βελτιωμένο σε πάρα πολλούς τομείς παιχνίδι που επιδιώκει την αντιπαράθεσή του με τα Warcraft 2 και Red Alert. Κάτι τέτοιο, βέβαια, γνωρίζουμε ότι είναι εξαιρετικά δύσκολο, ωστόσο το Warwind 2 έχει όλα τα προσόντα. Το demo του παιχνιδιού θα σας δώσει την ευκαιρία να κρίνετε κατά πόσο το Warwind 2 θα ευνοηθεί από την τύχη σε μία τόσο απαιτητική κατηγορία παιχνιδιών. Προσωπική εκτίμηση: πρόκειται για ένα αρκετά αξιόλογο game που, όμως, είναι πολύ αργά να καθιερωθεί στο χώρο.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

SOLAR SYSTEM *Μάθετε τους πλανήτες (Κολοκύθας Αντρέας)*

AGENDA *Διευθυνσιογράφος, ημερολόγια, ραντεβού (Μητσόπουλος Βασίλης)*

GREAT CHEATS *Πολλά χρήσιμα cheats για παιχνίδια (Χρυσής Γιώργος)*

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα (-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

Constructor

Πολλές οι πρωτότυπες διαφημίσεις στον ξένο ειδικό Τύπο για το εν λόγω παιχνίδι εδώ και πολλούς μήνες. Ομως, για διάφορους λόγους, η Acclaim καθυστέρησε την κυκλοφορία του και, αντί για το καλοκαίρι που μας πέρασε, αναμένεται περί τα τέλη φθινοπώρου.

Στο παιχνίδι, το οποίο -μολονότι ανήκει στην κατηγορία των strategy- διαθέτει πάρα πολλά στοιχεία χιούμορ, αναλαμβάνετε το ρόλο ενός εργολάβου και ξεκινάτε μία "κούρσα" ενάντια στο χρόνο κατασκευάζοντας κτίρια και, ταυτόχρονα, καταστρέφοντας αυτά των ανταγωνιστών σας.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί με αρκετούς τρόπους, δηλαδή με διαφορετικές προτεραιότητες κάθε φορά. Ετσι, η πρώτη σας προτεραιότητα μπορεί να είναι ο πλούτος, η δεύτερη η επίτευξη της καλύτερης δυνατής διαχείρισης, η τρίτη η κυριαρχία πάνω σε ένα μικρό κομμάτι γης, η τέταρτη η οικοδόμηση των κατά το δυνατό περισσότερων κτιρίων κ.ο.κ. Οπως βλέπετε το Constructor είναι αρκετά πρωτότυπο. Το demo του θα σας βοηθήσει να το διαπιστώσετε.

Επίσης, και αυτό το παιχνίδι -όπως, άλλωστε, τα περισσότερα σύγχρονα- υποστηρίζει σε multiplayer mode μέχρι και 4 παίκτες ταυτόχρονα.



UNREAL

Οπως σημειώσαμε στην αναφορά μας στο Hexen 2, η id Software θα κυκλοφορήσει τέσσερις νέους τίτλους το χειμώνα. Ενας από αυτούς θα είναι και το Unreal, στο οποίο θα βασιστεί το νέο engine που θα φτιαχθεί για το Quake 2. Από ό,τι μαθαίνουμε τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι όντως "Unreal", ενώ το gameplay εφάμιλλο ή και καλύτερο από αυτό του Quake. Για μια πρώτη γεύση δείτε το αντίστοιχο trailer.

PATCHES

- BETRAYAL IN ANTARA
- DUNGEON KEEPER
- LORDS OF THE REALM 2
- OUTLAWS 2.0
- RED ALERT 1.08

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Αλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε OK. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κα-

Steel Panthers III

Το τρίτο παιχνίδι από το πολύ γνωστό war strategy με υπότιτλο αυτή τη φορά Brigade Command: 1939-1999 φιλοδοξεί να είναι και το καλύτερο, αφού θα διατηρεί το ίδιο εύχρηστο interface χειρισμού και ταυτόχρονα θα περιέχει πολύ μεγαλύτερα σενάρια και, γενικότερα, πεδίο δράσης. Συνολικά, θα περιλαμβάνει 6 campaigns και περισσότερα από 40 scenarios.



Θα μπορείτε να λάβετε μέρος σε οποιαδήποτε ιστορική μάχη από το 1939 μέχρι σήμερα καθώς και σε υποθετικές μάχες όπως η NATO 1998 και η Holy War 1999.

Εκτός των ανωτέρω, θα περιλαμβάνει random scenario generator για ακόμα περισσότερα σενάρια, γραφικά SVGA ανάλυσης, πλήθος animations, digitized sound effects και campaign editor.



Οι απαιτήσεις τόσο του παιχνιδιού όσο και του demo που υπάρχει στο CD αυτού του μήνα δεν είναι υψηλές, αφού δεν χρειάζεστε παρά έναν υπολογιστή 486 στα 66MHz, 16MB RAM, 30MB στο σκληρό δίσκο και SVGA.

SOLUTIONS

- THE ARRIVAL
- DUNGEON KEEPER
- PAPARAZZI
- STAR TREK: FINAL UNITY

τόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης. Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

The Great PIX

Next Ge



Η ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ

Comeback





eration

μέτρηση
ΑΡΧΙΣΕ...



Τίτλοι της Dorling Kindersley στην ελληνική γλώσσα

Οι σημαντικότεροι multimedia τίτλοι της Dorling Kindersley, μίας από τις μεγαλύτερες και καταξιωμένες εταιρίες του χώρου παγκοσμίως, θα κυκλοφορούν πλέον πλήρως μεταγλωττισμένοι και στα ελληνικά! Σε αυτήν την



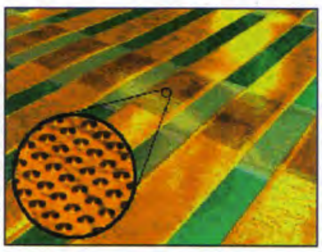
εντυπωσιακή ανακοίνωση προέβησαν σε συνέντευξη Τύπου οι υπεύθυνοι της εταιρίας "Ερευνητές Multimedia", η οποία ανέλαβε να υλοποιήσει το δύσκολο εγχείρημα που οπωσδήποτε μεταβάλλει τα δεδομένα του χώρου. Ο κ. Β. Γεωργακάκης, ένας εκ των υπευθύνων, δήλωσε χαρακτηριστικά: "Οπωσδήποτε πρόκειται για τόλμημα. Οσοι εκδότες -και δεν είναι λίγοι ούτε άγνωστοι- επιχείρησαν να αγοράσουν τους τίτλους της Dorling Kindersley γνωρίζουν πολύ καλά πόσο ακριβά είναι τα δικαιώματα, αφού και το κόστος παραγωγής τους είναι τεράστιο. Εμείς, από την πλευρά μας, σας βεβαιώνουμε ότι το κόστος της μεταφοράς τους στα ελληνικά (εκτός δηλαδή από τα δικαιώματα) είναι μεγαλύτερο από το κόστος παραγωγής των περισσότερων -αν όχι όλων- ελληνικών τίτλων".

Τη διάθεση των τίτλων στην ελληνική αγορά ανέλαβε η Grup Multimedia Systems, μία από τις δυναμικά αναπτυσσόμενες εταιρίες του χώρου, η οποία ασχολείται με τις ελληνικές παραγωγές multimedia τίτλων από τις αρχές του 1996. Στο πλαίσιο της ομιλίας του ο υπεύθυνος πωλήσεων της Grup, Μιχάλης Πετρίδης, έθιξε το ιδιαίτερα σημαντικό θέμα της παράνομης διακίνησης λογισμικού στη χώρα μας. Συγκεκριμένα, ανέφερε μεταξύ άλλων τα εξής: "Ως εκδότες κι εμείς αλλά και ως διανομείς συμμεριζόμαστε τον προβληματισμό τουλάχιστον της απόσβεσης μιας αξιόλογης multimedia παραγωγής. Είναι κοινό πρόβλημα και το αντιμετωπίζουμε όλοι καθημερινά. Οταν μάλιστα αυτό μεταφράζεται σε ποσοστό 95% του συνόλου της ελληνικής αγοράς, τότε καθίσταται επιτακτική η ανάγκη λήψης μέτρων για την αντιμετώπιση του προβλήματος τόσο από όλους εμάς όσο και από την ίδια την πολιτεία".

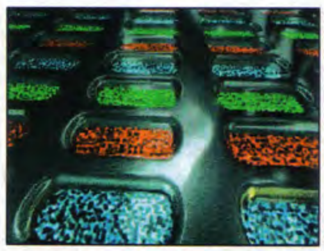
Ηδη κυκλοφορούν οι πρώτοι δύο μεταγλωττισμένοι τίτλοι της Dorling Kindersley, "Η Παγκόσμια Ιστορία" & "Τα Αιλουροειδή". Σύντομα θα ακολουθήσουν οι τίτλοι "Οι Μηχανές από το Α ως το Ω" (πρωτότυπος τίτλος: The Way Things Work) και "Το Ανθρώπινο Σώμα" (πρωτότυπος τίτλος: The Ultimate Human Body 2.0).

Πιο αδύνατες... οθόνες

Μία επαναστατική τεχνολογία οθόνης υπόσχεται την κυκλοφορία έως το τέλος του αιώνα λεπτότερων, ελαφρύτερων και πιο αποτελεσματικών οθονών



σημειωματάριων με μεγαλύτερη οπτική γωνία, σύμφωνα με την αμερικανική εταιρία Candescent Technologies. Η νέα τεχνολογία ονομάζεται ThinCRT και υποστηρίζεται ότι συνδυάζει την υψηλή ανάλυση της σημερινής τεχνολογίας των Σωλήνων Καθοδικών Ακτίνων (Cathode Ray Tube) με τη λεπτότητα και την κατανάλωση της υφιστάμενης τεχνολογίας των επίπεδων οθονών. Μία τέτοια οθόνη λειτουργεί σύμφωνα με τις βασικές αρχές των παραδοσιακών οθονών CRT. Ακτίνες ηλεκτρονίων εκτοξεύονται από αρνητικά φορτισμένα ηλεκτρόδια, διαμέσου ενός γυάλινου σωλήνα, εν κενώ. Τα ηλεκτρόνια προσπίπτουν σε ένα σώμα φωσφόρου, ο οποίος ακτινοβολεί και παράγει μία εικόνα υψηλής ευκρίνειας. Ενώ όμως στις παραδοσιακές CRT υπάρχει ένας μεγάλος (σε σχήμα καμπάνας) σωλήνας, οι ThinCRT χρησιμοποιούν έναν μικρό



επίπεδο σωλήνα, πάχους περίπου 3.5mm.

Επιπλέον, η μία και μεγάλη κάθοδος των CRT αντικαθίσταται από εκατομμύρια μικροσκοπικών

εκπομπέων ηλεκτρονίων, διασπαρμένων κατά μήκος του πίσω μέρους της ThinCRT. Αυτοί οι εκπομπείς -τεχνολογία "κρύας καθόδου"- καταναλώνουν λιγότερη ενέργεια εν συγκρίσει με την παραδοσιακή τεχνολογία της "ζεστής καθόδου". Η Candescent επισημαίνει ότι η τεχνολογία της χρησιμοποιεί τάση μικρότερη των 2 Watt, μειώνοντας την κατανάλωση ενέργειας μέχρι και 30%. Ο χρόνος παραγωγής των πρώτων οθονών ThinCRT τοποθετείται εντός του 1998, αν και μόλις το 1999 αναμένονται σε ανταγωνιστικές με τις CRT τιμές.

Ετοιμο το AGP

Η Intel ολοκλήρωσε τη δημιουργία του Accelerated Graphics Port (γνωστότερου ως AGP). Πρόκειται για ένα νέο graphics bus (δίαυλος γραφικών) που



διαθέτει τετραπλάσιο bandwidth από τον PCI. Μολονότι η τεχνολογία αυτή έχει κάποια πλεονεκτήματα στην 2D απόδοση, η βασική αποστολή της είναι να αντεπεξέρχεται στις τεράστιες απαιτήσεις μεταφοράς των 3D textures από και προς τη μνήμη του συστήματος.

Περιλαμβάνει επίσης τη νέα τεχνολογία Direct Memory Execute (DIME), μέσω της οποίας η μνήμη του συστήματος μπορεί να προσπελαστεί απευθείας από τον 3D graphics accelerator για χρήση των διάφορων textures.

Το AGP θα είναι αρχικά διαθέσιμο σε συστήματα με το νέο LX chipset της Intel, το οποίο υποστηρίζει μόνο τους επεξεργαστές Pentium II. Ακολουθεί κατά πόδας η υποστήριξη της βιομηχανίας των καρτών γραφικών. Ηδη οι Matrox, ATI και Number Nine έχουν παρουσιάσει τα πρώτα δείγματα καρτών που υποστηρίζουν τον νέο δίαυλο, ενώ το 1998 αναμένεται να μπουν στο παιχνίδι και άλλες εταιρίες.

Εν αντιθέσει με τον προηγηθέντα πόλεμο μεταξύ PCI και VL-bus, το AGP είναι απίθανο να αντικαταστήσει το PCI για αρκετό καιρό, καθώς οι 3D εφαρμογές δεν έχουν ακόμη διαδοθεί στην



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Σκέφτεστε να αντικαταστήσετε το monitor σας με ένα μεγαλύτερο; Αν ναι, ξεχάστε τις 17 ίντσες. Ακόμη και οι 21 ίντσες είναι ελάχιστες, εν συγκρίσει με την παγκοσμίως πρώτη επίπεδη οθόνη πλάσματος των 42 ιντσών της Fujitsu. Το πάχος της δεν ξεπερνά τα 16 εκατοστά (6 ίντσες), έχει λόγο διαστάσεων 16:9 και δέχεται σήμα DVD, HD-VD και φυσικά σήμα υπολογιστή. Η απεικόνισή της είναι ορατή υπό γωνία 160 μοιρών με οποιεσδήποτε συνθήκες φωτισμού, ενώ η δυνατότητα ψηφιακής επεξεργασίας εικόνας που ενσωματώνει της επιτρέπει να μετασχηματίζει οποιαδήποτε δεδομένα, έτσι ώστε να γεμίζουν όλη την οθόνη της. Αν όλα αυτά σας κέντρισαν το ενδιαφέρον για τη νέα Fujitsu, τότε οφείλουμε να σας ενημερώσουμε ότι κοστίζει μόνο... 10.000 αγγλικές λίρες (περίπου 4.500.000 δρχ.).

Οι Netscape και Microsoft προωθούν η καθεμία τον δικό της Internet browser, τελικά όμως οι σελίδες του Web απεικονίζονται με τον ίδιο τρόπο και στους δύο. Ο τομέας στον οποίο οι τελευταίες εκδόσεις τους διαφοροποιούνται είναι οι τεχνολογίες "push" που έχουν αναπτυχθεί. Πρόκειται για τεχνολογίες μέσω των οποίων ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τα sites που τον ενδιαφέρουν και εν συνεχεία, αντί αυτός να τα ελέγχει για νέα στοιχεία, να του στέλνονται οι σελίδες μόλις ενημερώνονται (ή σε καθορισμένα χρονικά διαστήματα) ώστε να μπορεί να τις προσπελάσει αργότερα με την άνεσή του. Καθεμία από τις προαναφερόμενες εταιρίες ισχυρίζεται ότι η δική της μέθοδος είναι η καλύτερη. Η Netscape διαθέτει την τεχνολογία Netcaster, για την οποία υποστηρίζει ότι μπορεί να προωθήσει οποιαδήποτε σελίδα του Web. Η Microsoft, από την άλλη, προτιμά τη Webcasting τεχνολογία της, η οποία απαιτεί από τα προς προώθηση sites να συμμορφώνονται με το Channel Definition Format (CDF). Αν και οι δύο τεχνολογίες λειτουργούν με παρόμοιο τρόπο, δεν είναι συμβατές μεταξύ τους. Η Netscape έχει το προβάδισμα, καθώς η Netcaster περιλαμβάνεται στον Communicator 2.04. Ωστόσο, η Microsoft είναι... Microsoft και εκμεταλλεύεται συχνά-πυκνά (αν και αθέμιτα) το λειτουργικό σύστημά της.

Η μάχη των δύο φύλων επεκτείνεται και στον εικονικό κόσμο. Μία έρευνα της MCI κατέδειξε ότι οι γυναίκες είναι καλύτερες στη χρήση του Web από τους άντρες... Δεκάδες χιλιάδες surfers έλαβαν μέρος στο τεστ, το οποίο απαρτιζόταν από γενικής φύσεως ερωτήσεις που έπρεπε να απαντηθούν με τη χρήση του Web. Ο υπολογισμός των σκορ έγινε βάσει του χρόνου που χρειάστηκαν για να δώσουν τις σωστές απαντήσεις και για τους μεν άντρες ήταν 80.52, για τις δε γυναίκες 80.85. Μήπως στο Internet ο όρος "ασθενές φύλο" πρέπει να αποδοθεί στους άντρες;

επιχειρησιακή αγορά και η τεχνολογία παρέχει μόνο μία μικρή αύξηση απόδοσης έναντι του PCI στα 2D περιβάλλοντα. Πάντως, το AGP αναμένεται να ενσωματωθεί οπωσδήποτε στα κορυφαία PCs των εταιριών, καθώς υποστηρίζει πολυάριθμες λειτουργίες που δεν περιλαμβάνονται στο PCI. Στο επόμενο τεύχος του περιοδικού θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε ένα αναλυτικό άρθρο για τη νέα τεχνολογία.

Με το βλέμμα στο μέλλον

Η γνωστή διαδικασία του "point'n'click" αναμένεται να αντικατασταθεί από τη νέα "look'n'click" χάρη στο επαναστατικό σύστημα eye tracker, το οποίο θυμίζει αυτό που χρησιμοποιείται ήδη για την εστίαση σε ορισμένες ακριβές φωτογραφικές μηχανές. Η πρωτότυπη συσκευή της Vision Control Systems (VCS) χρησιμοποιεί έναν συνδυασμό υπέρυθρου φωτός, ολογραφικής οπτικής και μίας CMOS κάμερας ενός chip. (Εντυπωσιακό, δεν συμφωνείτε;) Βάσει των αρχών της αμφιβληστροειδούς ανάκλασης, ο tracker της VCS φωτίζει το μάτι του χρήστη με υπέρυθρο φως από μία ειδική δίοδο εκπομπής και το φως που ανακλάται από τον αμφιβληστροειδή παρέχει μία real-time εικόνα στην κάμερα. Καθώς μεταβάλλεται το σημείο εστίασης του χρήστη, η συσκευή ανιχνεύει την κίνηση του ανακλώμενου φωτός και κινεί ανάλογα τον cursor.



"Δεν σκοπεύουμε να αντικαταστήσουμε το mouse αλλά να το συμπληρώσουμε. Πιστεύουμε πως το eye tracker system είναι ιδανικό για εφαρμογές όπως η εκπαίδευση των πιλότων και τα computer games αλλά και ως βοήθημα ανθρώπων με κάποια ανικανότητα", επισημαίνει ο Richard Bettley της VCS. Η εταιρία του έχει ήδη δημιουργήσει ένα πρωτότυπο σύστημα ακουστικών (βάρους μικρότερου των 100 γραμμαρίων) και βρίσκεται στο στάδιο συζητήσεων με κατασκευαστές παιχνιδιών (Quake, Doom) για την αξιοποίησή τους μέχρι το τέλος του χρόνου.

Αναζητώντας το DVD-RAM

Καθώς τα πρώτα DVD-ROMs κυκλοφορούν στην ευρωπαϊκή αγορά, η ηλεκτρονική βιομηχανία εργάζεται για την παραγωγή του επανεγγράψιμου DVD-RAM που τοποθετείται χρονικά εντός του επόμενου έτους. Οι εταιρίες Sony και Philips σχεδιάζουν να αναπτύξουν το δικό τους DVD-RAM format, αφήνοντας τους άλλους κατασκευαστές ελεύθερους να επιλέξουν εάν θα τους ακολουθήσουν ή θα προχωρήσουν σε ανταγωνιστικές λύσεις. Οι προαναφερόμενες εταιρίες είναι μέλη του DVD consortium, μίας ομάδας 11 εταιριών του χώρου των υπολογιστών και των ηλεκτρονικών, το οποίο κατεύθυνε επιτυχημένα το DVD-



ROM προς ένα βιομηχανικό standard. Ομοφωνία έχει επίσης επιτευχθεί ως προς το DVD-RAM. Ενώ όμως αναμενόταν μία τυπική συμφωνία, την τελευταία στιγμή οι Sony και Philips εξέφρασαν κάποιες επιφυλάξεις και απέσυραν την υποστήριξή τους.



Με την απόφασή τους αυτή έχει ήδη ευθυγραμμιστεί η Hewlett-Packard και δεν είναι απίθανο να ακολουθήσουν και άλλες εταιρίες.
Η σημασία του DVD-RAM είναι εξέχουσα για τη σύγχρονη βιομηχανία των υπολογιστών. Κατ' αναλογία με το DVD-ROM, το οποίο πρόκειται σύντομα να αντικαταστήσει τα CD-ROMs, το DVD-RAM (χωρητικότητας 2.6GB ανά πλευρά, σύμφωνα με τις αρχικές προδιαγραφές) θα καταλάβει αδιαμφισβήτητα τη θέση τόσο των floppy drives (και του a:drive, βέβαια) όσο και των φορητών zip drives. Καθώς το πρότυπο DVD απευθύνεται επιπροσθέτως στην αγορά του home cinema και της μουσικής, η ανάγκη της καθιέρωσης ενός μοναδικού standard διαφαίνεται επιτακτική. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την αρτιότερη ανάπτυξη της σχετικής τεχνολογίας προς όφελος του τελικού χρήστη.

Η επόμενη γενιά των Office Suites

Οι "μονομάχοι" Lotus και Microsoft ακονίζουν ήδη τα "ξίφη" τους για τη μάχη του 1998, αποκαλύπτοντας λεπτομέρειες για τις αντίστοιχες office suites της επόμενης γενιάς, SmartSuite 98 και Office. Το πρώτο προϊόν δεν αναμένεται να κυκλοφορήσει πριν από το πρώτο τετράμηνο του 1998. Στελέχη της εταιρίας δήλωσαν ότι η "σουίτα" θα επικεντρώνεται στην τεχνολογία των Java components και την καλύτερη συμβατότητα με ανταγωνιστικά προγράμματα (Office;). Το SmartSuite 98 θα είναι το πρώτο πακέτο της Lotus που θα ενσωματώνει μια νέα τεχνολογία, βασισμένη στα Java applets. Τα applets θα δίνουν στο χρήστη πρόσβαση σε cut-down versions του πυρήνα των εφαρμογών όπως το WordPro και το 1-2-3, χρησιμοποιώντας μεν λιγότερη μνήμη αλλά παρέχοντας μικρότερη λειτουργικότητα. Το πακέτο θα περιλαμβάνει ακόμη την τεχνολογία Tivoli (πού τα βρίσκουν αυτά τα ονόματα;) της IBM και δυνατότητα αναγνώρισης φωνής. Σύμφωνα με λεπτομέρειες που αποκάλυψε η Microsoft για το επόμενο Office, στόχος της είναι η μείωση του κόστους απόκτησής του στο 50%.



Θα περιλαμβάνει δυνατότητες install on demand, εφαρμογές που θα επανέρχονται μετά τη διακοπή της λειτουργίας τους και δυνατότητα "τρεξίματος" από server, για μείωση του καταλαμβανόμενου χώρου στα client PCs. Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη καμία ημερομηνία αναφορικά με την κυκλοφορία του πακέτου της Microsoft, εκτιμάται ωστόσο ότι δεν θα διατεθεί στην αγορά πριν από το τέλος του 1998 (όταν, προφανώς, θα έχουν κυκλοφορήσει και τα Windows 98).

Επανόρθωση για ένα review

Οπως φαίνεται, κυκλοφορούν περισσότερες από μία εκδόσεις του "αιμοσταγούς" παιχνιδιού Carmageddon, που τόσο μας άρεσε και παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Στην Αμερική το παιχνίδι διανέμεται από την Interplay. Στην Αγγλία (από τις 19 Ιουνίου) και στην Ιταλία κυκλοφορεί από την SCI μία λογοκριμένη έκδοση, στην οποία οι πεζοί έχουν αντικατασταθεί με zombies. Σαν να μην έφθαναν αυτά, υπάρχει και τρίτη έκδοση, στην οποία αντί των πεζών ή zombies περιλαμβάνονται robots.
Το "PC Master" προμηθεύθηκε το παιχνίδι για τις ανάγκες της παρουσίασης από το βιβλιοπωλείο Παπασωτηρίου. Στη συσκευασία αναγραφόταν ως διανομέας η SCI, ενώ η περιλαμβανόμενη έκδοση ήταν η μη λογοκριμένη. Ομως, επειδή οι υπεύθυνοι του καταστήματος μας διαβεβαίωσαν ότι είναι οι αποκλειστικοί αντιπρόσωποι της συγκεκριμένης έκδοσης που έφθασε στα χέρια μας, δεχόμαστε τη δήλωσή τους και επανορθώνουμε σε αυτό το τεύχος, συνιστώντας σε εσάς τους αναγνώστες να προσέχετε ποια έκδοση του παιχνιδιού αγοράζετε.

Νέα πακέτα από την Dr Solomon

Τα καινούρια πακέτα της Dr Solomon υπόσχονται την ολοκληρωμένη λύση προστασίας και ελέγχου του δικτύου σας. Συγκεκριμένα, το Anti-Virus Toolkit (DOS, Win 3.x/95/NT, OS/2, Unix κ.λπ.) θωρακίζει το σύστημά σας, προσφέροντας προστασία έναντι 13.000 ιών με τριμηνιαίες ανανεώσεις. Το Audit σας διευκολύνει κατά τη συλλογή και καταγραφή πολύτιμων πληροφοριών σχετικά με το σύστημά σας, ενώ το Support Software είναι ιδανικό για την τεχνική υποστήριξη προϊόντων ή υπηρεσιών. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με τους αποκλειστικούς αντιπροσώπους A.E.C. Consultants Ltd, στο τηλέφωνο 00357 4 656108.

Ακόμη ένα "διαμάντι" από την Diamond

Η νέα κάρτα της Diamond ονομάζεται Stealth II S220 και υπόσχεται όλα όσα θα ονειρευόταν τόσο ο gamer όσο και ο επαγγελματίας. Το μεγάλο πλεονέκτημά της είναι ότι συνδυάζει την τεχνολογία των 3D graphic accelerators (Anti-Aliasing, Bilinear Filtering κ.ά.) με τη δυνατότητα ταχύτατης απεικόνισης 2D γραφικών σε Windows και DOS. Υποστηρίζονται τα πιο γνωστά πρωτόκολλα όπως Direct3D και OpenGL που υπόσχονται να μετατρέψουν την ενασχόλησή σας με τις εφαρμογές και τα παιχνίδια σε απόλαυση. Μπορεί επίσης να γίνει upgrade σε TV tuner/video capture και DVD με ειδικό feature connector. Η μέγιστη ανάλυση φθάνει τα 1.024x768 σε πραγματικό χρώμα (24bit), με τη διατιθέμενη μνήμη των 2MB η οποία μπορεί να αναβαθμιστεί στα 4MB.
Συνοδεύεται από οδηγούς για όλα τα λειτουργικά συστήματα και από πλήθος τίτλων όπως οι Forsaken της Acclaim, Moto Racer της Electronic Arts, Half Life-AVI & SODA Off-Road Racing της Sierra, Terracide της EDOS και WipeOut XL της Psygnosis.
Πρόθεση της Diamond είναι να προηγείται πάντα του ανταγωνισμού και στη συγκεκριμένη περίπτωση το επιτυγχάνει και με τη σχετικά χαμηλή τιμή ($119,95) στην οποία διατίθεται η κάρτα.



Νέα προϊόντα από την Despec Hellas

Μέα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή Canon PowerShot 600 διαθέτει η Despec Hellas στην ελληνική αγορά. Μερικά από τα βασικά τεχνικά χαρακτηριστικά της είναι η υψηλή ανάλυση που ανέρχεται σε 570.000 pixels, η δυνατότητα αυτόματης εστίασης και το ενσωματωμένο φλας. Είναι βέβαιο ότι με τη χρήση της θα έχετε φωτογραφίες άριστης ποιότητας, χωρίς να αντιμετωπίσετε καμία δυσκολία. Ιδιαίτερα προβλήματα δεν αναμένεται να συναντήσετε ούτε στο θέμα της συμβατότητας, καθώς είναι συμβατή με τα κοινά πακέτα λογισμικού για PCs και υποστηρίζει τη δυνατότητα εκτύπωσης των φωτογραφιών με οποιονδήποτε εκτυπωτή της Canon.

Η Despec Hellas διέθεσε στην ελληνική αγορά και τη νέα δισκέτα LS-120 της "3M Imation", η οποία είναι αξιόπιστη και έχει χωρητικότητα 120MB. Το transfer rate της φθάνει στα 500KB/sec, το μέγεθός της είναι όμοιο με αυτό των δισκετών 1.44MB, η τιμή της χαμηλή, ενώ τέλος συνοδεύεται με επ' αόριστον εγγύηση. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Despec Hellas στο τηλέφωνο 4836167.





Νεότερα από το "Σταθμό"

Συνεχίζει την ξέφρενη τεχνολογική πορεία του ο "Σταθμός" στη συχνότητα των 101,3 FM, ο οποίος μετά την εγκατάσταση του υπερσύγχρονου συστήματος αυτοματισμού απέκτησε και σελίδα στο Internet (www.fdsweb.com/stathmos). Ο επισκέπτης της σελίδας μπορεί, μεταξύ άλλων, να περιηγηθεί τα studios, να δει τη δισκοθήκη του σταθμού, να γνωρίσει τους παραγωγούς και να ενημερωθεί για τις διάφορες εκδηλώσεις και συναυλίες. Σύμφωνα με τους υπεύθυνους, το πρόγραμμα του σταθμού θα μεταδίδεται σύντομα και μέσω Internet!

Νέοι εκτυπωτές laser της Tally από την Info-Quest

Η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση της νέας γενιάς εκτυπωτών laser της Tally, τους T9014 & T9014D, οι οποίοι απευθύνονται στο ανώτερο τμήμα της αγοράς καλύπτοντας και τις αυξημένες απαιτήσεις δικτυακών εφαρμογών. Οι εν λόγω εκτυπωτές είναι ικανοί να αντιμετωπίσουν φόρτο 35.000 σελίδων ανά μήνα και προσφέρουν ανάλυση 2.400x600 dpi. Η ταχύτητα εκτύπωσης αγγίζει τις 14 σελίδες ανά λεπτό, ωστόσο με κόστος ανάλογο αυτού εκτυπωτών των 12 σελίδων. Διατίθενται με Postscript Level 2 και PCL5e στη βασική έκδοσή τους και με utilities διαχείρισής τους μέσω δικτύου. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Info-Quest (Α. Πάντου 25, Καλλιθέα, τηλ.: 9299400).



Δραστήρια εμφανίζεται η Computer Food

Εντονη δραστηριότητα αναπτύσσει η Computer Food τους τελευταίους μήνες, ενισχύοντας την παρουσία της με νέους σημαντικούς πελάτες. Στους ειδικά διαμορφωμένους χώρους της εταιρίας εντός των καταστημάτων "Κύκλος" (Σύνταγμα), "Πάλλης"



(Ερμού) και "Elephant" (Νέα Ερυθραία) περιλαμβάνεται η μεγαλύτερη γκάμα σε αναλώσιμα PCs και εκτυπωτών, αξεσουάρ, multimedia προϊόντων κ.λπ. Αυτή τη στιγμή με την Computer Food συνεργάζονται αποκλειστικά η αλυσίδα "Spot Hitech" με τέσσερα εξειδικευμένα καταστήματα, ο όμιλος "Ράδιο Κορασίδης" με εννέα καταστήματα και η "Mediagora" με το πρωτοποριακό Internet Cafe (Μαρούσι).

Show no mercy! Take no prisoners!

Αλλο ένα παιχνίδι έρχεται να προστεθεί στην πολυπληθή κατηγορία των 3D action games, το Take no prisoners, το οποίο θα διαθέτει, μιας πόλης. Η μετάβαση σε αυτές θα γίνεται με όποια σειρά επιλέξει ο παίκτης και με διάφορα μεταφορικά μέσα όπως γερανούς, υπόγειους



όμως, μια σημαντική καινοτομία. Ξεχάστε τη γραμμική δράση και τη μετάβαση από επίπεδο σε επίπεδο με τη χρήση του κατάλληλου κλειδιού στη σωστή πόρτα! Το νέο παιχνίδι της Red Orb Entertainment εκτυλίσσεται σε έναν κόσμο που αποτελείται από είκοσι διαφορετικές περιοχές σιδηροδρόμους, ακόμη και μηχανοκίνητες γόνδολες. Η βία και το άφθονο αίμα είναι βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, ενώ περιέχονται στοιχεία στρατηγικής και απαιτείται επίλυση γρίφων, κάτι που σίγουρα εμπλουτίζει το gameplay, το οποίο ορισμένες φορές καταντά βαρετό.

Everybody needs... a holiday!

Ως γνωστόν, ακόμη και οι υπερ-ήρωες χρειάζονται διακοπές για να ξεκουραστούν από τη σκληρή δουλειά και τις πολλές υπερωρίες. Ετσι, και ο "κακομοίρης" ο Duke Nukem αποφάσισε να πάει... ένα ταξιδάκι μέχρι την Καραϊβική για να ξεκουράσει το "ταλαιπωρημένο" κορμί του. Δυστυχώς, οι "σατανικοί" εξωγήινοι έχουν επιλέξει το ίδιο μέρος για δικό τους θέρετρο, κάτι που φυσικά εξοργίζει τον Duke, ο οποίος αναλαμβάνει δράση. Στο add-on για το Duke Nukem 3D, το οποίο ονομάζεται Duke's Vacation: Life's a Beach, λίγα πράγματα έχουν διατηρήσει τη σοβαροφάνειά τους: οι "κακοί" φορούν την καλοκαιρινή γκαρνταρόμπα τους, ενώ υπάρχουν πάρα πολλές απροστάτευτες (και φυσικά άοπλες) λουόμενες για να... παίξετε μαζί τους (όσο και αν τρέχουν ουρλιάζοντας, δεν μπορούν να ξεφύγουν από τις



σφαίρες σας). Εφτά νέα levels και ένα secret σας περιμένουν για να αποδείξετε ότι δεν πρέπει να σας ενοχλεί κανείς και ιδιαίτερα στις διακοπές. Γκρρρρρ!!!

Τα ALIENS εισβάλλουν στο Δίκτυο

Τα συμπαθητικά τερατάκια, που θα κάνουν την τέταρτη εμφάνισή τους στη μεγάλη οθόνη, είναι έτοιμα να κατακτήσουν και τον κυβερνοχώρο. Το 3D παιχνίδι της Kesmai θα παίζεται μόνο on-line και θα βασίζεται εξ ολοκλήρου στην κινηματογραφική σειρά, κυρίως στο δεύτερο μέρος. Στην αρχή του παιχνιδιού χρειάζεται να πάρετε μια πολύ σπουδαία απόφαση: αν θέλετε το ρόλο του ανθρώπου ή του εξωγήινου. Ναι, στο Aliens On Line υπάρχει η δυνατότητα να υποδυθείτε ένα alien, με ό,τι συνεπάγεται αυτή η επιλογή. Προτιμάτε τις επιθέσεις με τα νύχια και τη θανατηφόρα ουρά ή τα αυθεντικά όπλα που χρησιμοποιεί και η Σιγκούρνεϊ στο φιλμ; Οι ήχοι του παιχνιδιού έρχονται κατευθείαν από την ταινία - ακόμη και τα όπλα έχουν τον ίδιο ήχο. Το βασικό στοιχείο, όμως, για την επιβίωση είναι η ομαδική συνεργασία και στα δύο στρατόπεδα, αφού, όταν παίζουν ταυτόχρονα πολλοί παίκτες, εκείνος που μένει μόνος του αποτελεί το καλύτερο θήραμα...



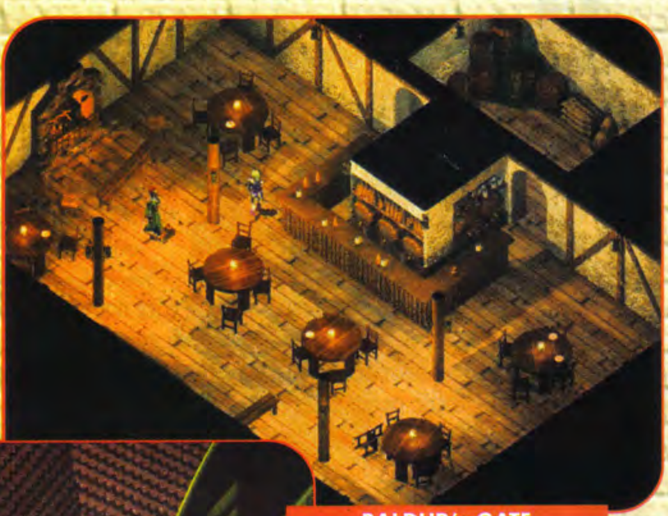
ADVENTURE UPDATE

Οταν στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου δημοσίευσα τη λίστα με τα αναμενόμενα adventures και RPGs, δεν πίστευα ότι θα υπήρχαν αναγνώστες που θα τη σχολίαζαν αρνητικά. Στο Forum της Adventure Magic (http://www.compulink.gr/games), μερικοί φίλοι της στήλης σχολίασαν το γεγονός ότι, τελικά, οι ημερομηνίες αυτές δεν ανταποκρίνονταν στην πραγματικότητα.

Για να δούμε το πρόβλημα στις πραγματικές διαστάσεις του, πρέπει πρώτα απ' όλα να τονίσουμε ότι η λίστα δεν φτιάχθηκε από πληροφορίες τρίτων, αλλά με βάση τις ημερομηνίες που οι ΙΔΙΕΣ οι εταιρίες δίνουν κάθε μήνα για τις κυκλοφορίες των παιχνιδιών τους. Για τις καθυστερήσεις που παρουσιάστηκαν, λοιπόν, ΔΕΝ φταίω εγώ αλλά οι ίδιες οι εταιρίες, οι οποίες -δυστυχώς- σπάνια είναι συνεπείς στις ημερομηνίες που ανακοινώνουν για τις μελλοντικές κυκλοφορίες τους.

Ετσι, αποφάσισα και αυτόν το μήνα να δημοσιεύσω μία ανάλογη λίστα, προκειμένου για τη δική σας ενημέρωση αλλά και για να δείτε, τελικά, πώς έχει η κατάσταση στο χώρο. Συγκρίνοντας τις ημερομηνίες των παιχνιδιών ανάμεσα στα δύο αυτά τεύχη, θα μπορέσετε να σχηματίσετε μία αρκετά καλή εικόνα για τις πραγματικές εξελίξεις στο χώρο, όσον αφορά βέβαια στις εξαγγελθείσες κυκλοφορίες των παιχνιδιών.

Προσωπικά βρίσκω αυτήν τη λίστα πολύ σημαντική, μια και αποτελεί ένα "συνεχές ημερολόγιο". Θα προτείνω δε στο περιοδικό να δοθεί από το επόμενο τεύχος μία επιπλέον σελίδα στην παρούσα στήλη, ούτως ώστε σε μόνιμη βάση πια να καταγράφουμε όλες τις μελλοντικές κυκλοφορίες. Θα σημειώνουμε έτσι όλες τις μετακινήσεις των τελικών ημερομηνιών κυκλοφορίας των παιχνιδιών, γεγονός που το θεωρώ πάρα πολύ σημαντικό για τη σωστή και άμεση ενημέρωσή σας.



BALDUR's GATE



ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΤΩΝ ΤΙΤΛΩΝ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ

Για τα παιχνίδια Faery Tale Adventure 2 (The Dreamer's Guild/Ignite), Descent to Undermountain (Interplay) και Island of Dr. Moreau (Psygnosis), των οποίων η κυκλοφορία αναμενόταν τον Αύγουστο, δεν έχω κανένα νέο.

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

Για τον Σεπτέμβριο αναμενόταν η κυκλοφορία των: Delirium (Interplay), Fallout (Interplay) - αρχικά ήταν να κυκλοφορήσει τον Αύγουστο, Ultima Online (Origin Systems). Καθώς το παρόν άρθρο γράφτηκε στις 21 του Σεπτέμβρη, δεν μπορούσα να γνωρίζω αν τελικά τα παιχνίδια κυκλοφόρησαν στις προαναγγελθείσες ημερομηνίες. Κατά την προσωπική μου εκτίμηση, όμως, η κυκλοφορία τους μάλλον θα αναβληθεί για τον Οκτώβρη.

Αγνωστη παραμένει επίσης η ημερομηνία κυκλοφορίας των Mageslayer (Raven Software/GT Interactive) και Of Light and Darkness (Interplay), τα οποία αναμένονταν αυτόν τον μήνα.

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

Black Dahlia (Take 2 Interactive) - αναμενόταν τον Σεπτέμβριο.
Broken Sword: The Smoking Mirror (Revolution/Virgin)
Demon Isle (Sierra On Line)
Lands of Lore: Guardians of Destiny (Westwood Studios/Virgin) (αναμενόταν τον Σεπτέμβριο)
Meridian 59: Revelations (Studio 3DO/3DO)
Riven: The Sequel to Myst (Cyan/Broderbund)
Temujin: The Capricorn Collection (SouthPeak Interactive)
Starship Titanic (Simon & Schuster Interactive)
Αγνωστη παραμένει η ημερομηνία κυκλοφορίας του Byzantine: The Betrayal (Discovery Channel), το οποίο αναμενόταν αυτόν το μήνα.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ένα ακόμη real time παιχνίδι στρατηγικής έρχεται από την SSI και ονομάζεται Dark Colony. Αν και τίποτα δεν προεξοφλεί την επιτυχία του, το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι τα πολύ καλά γραφικά του: περιλαμβάνονται εναλλαγές ημέρας και νύχτας, πολλά είδη καταστροφών (ορισμένες με ιδιαίτερα βίαιο τρόπο, μάλιστα), ενισχυμένη τεχνητή νοημοσύνη, 40 αποστολές και multiplayer υποστήριξη. Εν αναμονή, λοιπόν...

Τις παλιές, καλές ημέρες των RPGs, τότε που σημασία δεν είχαν τα φωτορεαλιστικά γραφικά και ο τρισδιάστατος ήχος (δεν υπήρχαν άλλωστε) αλλά το βάθος της περιπέτειας και το gameplay, φιλοδοξεί να επαναφέρει το Grimoire, της ομώνυμης εταιρίας, καθώς υπόσχεται δύο τινά: α) το παιχνίδι θα τρέχει αξιοπρεπώς σε μία μεγάλη γκάμα μηχανημάτων, ακόμη και σε 386 και β) θα είναι ένα RPG με την πλήρη έννοια του όρου, αφού θα διαδραματίζεται σε τεράστιους κόσμους, θα έχει πάμπολλους NPCs, μη γραμμική δράση και δεν θα ολοκληρώνεται σε μία εβδομάδα ούτε καν σε έναν μήνα. Για να δούμε τι θα δούμε...

Το Men in black που παίζεται αυτήν τη στιγμή στους κινηματογράφους θα το δούμε (όπως συνηθίζεται εξάλλου) και στα monitors των υπολογιστών μας κατά τον Νοέμβριο, όταν θα κυκλοφορήσει η αντίστοιχη βιντεοκασέτα στο εξωτερικό. Ετοιμάζεται από τα Gigawatt Studios και θα είναι ένα action adventure game. Το μόνο που απομένει να δούμε είναι αν θα σπάσει η παράδοση και θα παρουσιαστεί, επιτέλους, ένα αξιοπρεπές παιχνίδι.

Η Spectrum Holobyte ανακοίνωσε πρόσφατα την κυκλοφορία δύο συλλογών που αναμένεται να προσελκύσουν τους φανατικούς των strategy και simulation games καθώς περιλαμβάνουν παλιά μεν, καταπληκτικά δε παιχνίδια που άφησαν εποχή. Η συλλογή Conquer the Skies θα περιλαμβάνει τα Falcon3.0, 1942: Pacific Air War, Gunship2000 και Fleet Defender, ενώ η δεύτερη, με τίτλο Conquer the Earth, τα Transport Tycoon, Railroad Tycoon Deluxe, Colonization και Pirates! Gold. Θα κυκλοφορήσουν υπό την επωνυμία της Microprose και σε κάθε περίπτωση θα αποτελέσουν μία πρώτης τάξεως ευκαιρία για τους νέους gamers να γνωρίσουν ορισμένα από τα καλύτερα παιχνίδια της κατηγορίας αυτής.

Test Drive 4

Μετά το κάπως απογοητευτικό Test Drive Off Road, η Accolade προσπαθεί να διασκεδάσει τις εντυπώσεις ετοιμάζοντας το βαρύ



πυροβολικό της, την τέταρτη συνέχεια ενός θρυλικού τίτλου. Τα πρώτα νέα από το παιχνίδι μιλούν για την προσπάθεια των δημιουργών να αποδώσουν όσο πιο ρεαλιστικά γίνεται τόσο τα αυτοκίνητα όσο και τους χώρους. Ετσι, μπορούμε να βρούμε αεροτομές και διάφορους τύπους ελαστικών, ενώ ο ήχος της μηχανής και της εξάτμισης είναι ηχογραφημένος σε πραγματικές συνθήκες. Επίσης, ομάδες ανθρώπων της εταιρίας επισκέφθηκαν τα τοπία που περιέχονται στο παιχνίδι, προκειμένου να τα βιντεοσκοπήσουν και να τα φωτογραφήσουν, ώστε να αποδοθούν όσο γίνεται πιο πιστά. Τα γνωστά περιπολικά φυσικά υπάρχουν για να σας δυσκολεύουν, αν τρέχετε λίγο παραπάνω (όχι δεν κάνουν αλκοτέστ!). Δυστυχώς, όμως, δεν υπάρχει η δυνατότητα να πατήσετε κάποιον πεζό στο πεζοδρόμιο...

Sabre Ace: Πολεμήστε στην Κορέα

Ο πόλεμος της Κορέας είναι από τους πιο ξεχασμένους στην ιστορία, αφού δεν διδάσκεται ούτε στα σχολεία. Ετσι, ακόμη και η βιομηχανία παιχνιδιών δεν τον θεώρησε άξιο προσοχής. Να, όμως, που η Virgin Interactive έρχεται να παρουσιάσει έναν flight simulator εμπνευσμένο από αυτό τον πόλεμο, ο οποίος ήταν - παρεμπιπτόντως - πρόαγγελος εκείνου στο Βιετνάμ. Μπορεί, λοιπόν, εκεί να χρησιμοποιήθηκαν για πρώτη φορά τα νέας τεχνολογίας τζετ, αλλά η έλλειψη

ADVENTURE UPDATE

25

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ

Blade Runner (Westwood/Virgin)
Daikatana (ION Storm/Eidos Interactive) - αρχικά ήταν να κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο!
The Elder Scrolls Adventures: Redguard (Bethesda Softworks)
Police Quest: SWAT 2 (Sierra)
Quest for Glory: Dragon Fire (Sierra)
Zork Grand Inquisitor (Activision) (αρχικά αναμενόταν τον Οκτώβριο).
Αγνωστη παραμένει η ημερομηνία κυκλοφορίας του Star Trek: Secret of Vulcan Fury (Tribal Dreams/Interplay), το οποίο αναμενόταν αυτόν το μήνα.

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

Baldur's Gate (BioWare/Interplay)
The Curse of Monkey Island (LucasArts)
King's Quest: Mask of Eternity (Sierra)

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98

The Journeyman Project 3: Legacy of Time (Presto Studios/Red Orb)
Tex Murphy: Overseer (Access Software) αρχικά ήταν να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο.

ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ '98

Asherons Call
Final Fantasy VII
Might and Magic VI: The Mandate of Heaven (New World Computing/3DO) - αρχικά αναμενόταν τον Νοέμβριο.
Return To Krondor (7th Level) - αρχικά αναμενόταν τον Ιανουάριο.
Warcraft Adventures: Lord of the Clans (Blizzard) (αναμενόταν τον Δεκέμβριο).

Η LucasArts ανακοίνωσε την κυκλοφορία δύο νέων adventures. Το ένα μας αφορά άμεσα, μια και έχει ως σεναριακό background την ελληνική μυθολογία. Λέγεται Herc's Adventures και θα χειρίζεστε τον



Ηρακλή πολεμώντας διάφορα τέρατα της μυθολογίας μας. Θα είναι μάλλον ένα action adventure game και το μόνο σίγουρο είναι ότι κακοποιεί τη μυθολογία μας, κάτι αντίστοιχο δηλαδή της ομώνυμης σειράς που προβάλλεται στην τηλεόραση. Το άλλο παιχνίδι, το Grim Fandango, ένα καθαρόαιμο adventure, θα κυκλοφορήσει το πρώτο εξάμηνο του '98 και θα συνδυάζει στοιχεία από film noir και περιπέτειες μυστηρίου. Ο ήρωας ονομάζεται Manny Calavera και προσλαμβάνεται από τον Κάτω Κόσμο προκειμένου να εκτελέσει μία πολύ "ιδιόμορφη" αποστολή!! Ακούγεται τρελό και... είναι!! Αναμένεται με μεγάλο ενδιαφέρον, λόγω του ιδιαίτερα πρωτότυπου σεναρίου του.

Η SouthPeak Interactive θα κυκλοφορήσει ένα puzzle adventure game με το όνομα Temujin: The Capricorn Collection. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά παιχνίδι, ενώ όσοι μπορέσατε να δείτε το demo του είμαι σίγουρος ότι θα έχετε γοητευθεί. Η ιστορία εξελίσσεται μέσα στο περίφημο Stevenson Museum. Το σενάριο υπογράφει ο "πολύς" Lee Sheldon, που έγραψε και το αντίστοιχο του The Riddle of Master Lu.

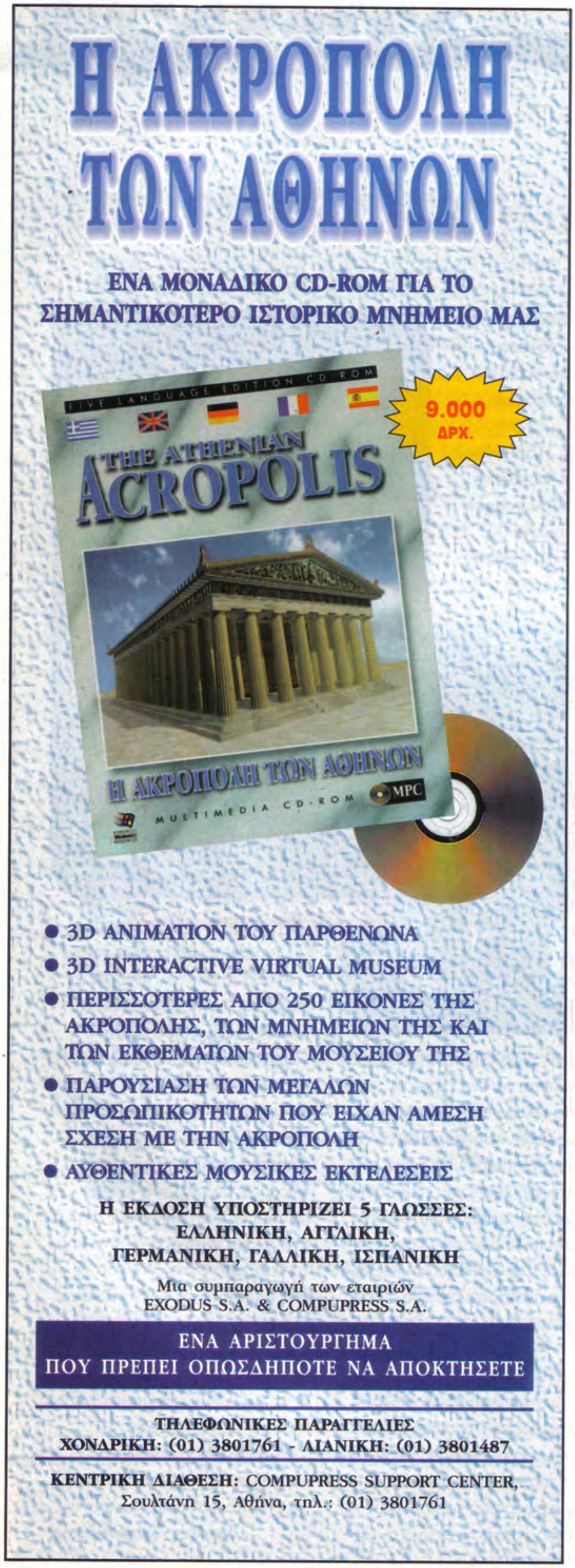
Οταν "φωνάζω" για τη στάση του ξένου ειδικού Τύπου απέναντι στα παιχνίδια (δεν χρησιμοποιούν σταθερά κριτήρια σε ό,τι αφορά την κριτική τους στα διάφορα παιχνίδια), να με ακούτε. Τελευταίο δείγμα αυτής της επιφανειακά



LIGHT AND DARKNESS

"αλλοπρόσαλλης" στάσης τους αποτελεί τα preview τους για το Black Dahlia της Take 2, για το οποίο γράφουν διθυράμβους χωρίς ουσιαστικά να το έχουν δει καθόλου. (Οι ίδιοι "ψιλοέθαβαν" το Ripper, κατηγορώντας τον βραβευμένο με Oscar Christopher Walken για μη καλή ηθοποιία, δηλαδή τύφλα στα μάτια τους γιατί παίζει εκπληκτικά. Εγώ ακόμη το θεωρώ ως ένα από τα καλύτερα adventure games που έχω παίξει ως τώρα.) Ο λόγος αυτών των διθυραμβικών previews; Πολύ απλά, αυτήν τη φορά τον βασικό ήρωα υποδύεται ο "πολύς" Dennis Hopper, το ιερό τέρας του αμερικανικού κινηματόγραφου, και όλοι υποκλίνονται μπροστά του χωρίς να έχουν δει αν παίζει καλά ή όχι.

Αντρέας Τσουρινάκης





πυραύλων laser, εξελιγμένων ραντάρ και συστημάτων πλοήγησης καθιστά πολύ σκληρή και αμείλικτη την κλασική αερομαχία. Ακόμη και το να κρατήσεις το αεροσκάφος στον αέρα φαίνεται αρκετά δύσκολο. Ο ρεαλισμός και ο σημαντικός βαθμός δυσκολίας θα είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του, ενώ θα υπάρχει και η δυνατότητα επιλογής στρατοπέδου.

Ανθρωπος εναντίον Μηχανής: Γύρος 3

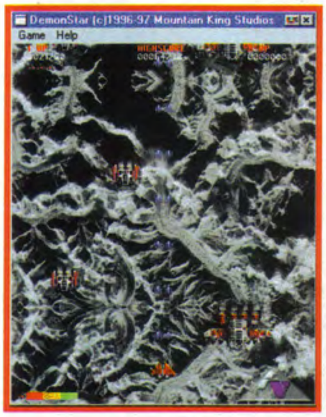
Η Dynamix είναι έτοιμη να παρουσιάσει το Earth Siege 3, στο οποίο καλείστε -για μία ακόμη φορά- να σώσετε την ανθρωπότητα από τις μηχανές. Αυτήν τη φορά, όμως, πρέπει να προσπαθήσετε επίσης να προστατέψετε τις φυσικές πηγές του ηλιακού συστήματος. Το παιχνίδι θα περιέχει ατμοσφαιρικά φωτιστικά εφέ, αφού οι αποστολές μπορούν να είναι νυχτερινές, πρωινές ή απογευματινές και περιλαμβάνουν ρεαλιστικές τοποθεσίες είτε στην επιφάνεια πλανητών είτε κάτω από το έδαφος. Περισσότερα από σαράντα οχήματα (τανκς, αεροπλάνα, hovercrafts)



βρίσκονται εκεί και σας περιμένουν να τα εξοπλίσετε κατάλληλα. Στη συνέχεια, όλα είναι έτοιμα για τα γνωστά: καταστρέφετε ό,τι κινείται και προσπαθείτε να μείνετε τελευταίοι και όρθιοι...

Hey! Shoot'em up!

Θυμάστε το καταπληκτικό Raptor της Apogee; Ποιος μπορεί να ξεχάσει ένα από τα καλύτερα και πιο διασκεδαστικά shoot'em up.



Η Ionos έρχεται να συμπληρώσει το κενό που υπάρχει στην αγαπημένη κατηγορία παιχνιδιών με το DemonStar, το οποίο δημιουργεί στο PC σας την ατμόσφαιρα coin-op. Αν μάλιστα έχετε δύο gamepads, μπορείτε να παίξετε το κλασικό διπλό, βλέποντας την οθόνη να γεμίζει με αντίπαλα αεροσκάφη που εκρήγνυνται, με bonuses και power-ups. Η μουσική και τα sound effects είναι φανταστικά και προέρχονται από το δημιουργό των αντίστοιχων του DOOM. Καιρός να δούμε και λίγη αυθεντική arcade δράση στο PC μας...!

On-Line Space Simulator

Το νέο παιχνίδι της ICI διαθέτει στοιχεία από τα κορυφαία του είδους, όπως τα Elite, Privateer, Wing Commander, κάτι που το καθιστά άξιο προσοχής. Χαρακτηριστικά στοιχεία είναι ότι παίζεται μόνο μέσω Internet και δεν υπάρχει κανένας, εχθρός ή φίλος, που να "κινείται" από τον υπολογιστή. Σε αυτόν το διαστημικό κόσμο μπορείτε να κάνετε απεριόριστα πράγματα και να έρθετε σε επαφή (θετική ή δυσμενή) με εκατοντάδες άλλους παίκτες. Εχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε τη ζωή του πειρατή ή του μισθοφόρου, αλλά και αυτές του απλού στρατιώτη ή μεταφορέα.



Δημιουργήστε συμμαχίες, φτιάξτε ομάδες ή ξεκινήστε τις δικές σας αποστολές. Ολα είναι δυνατά στο διάστημα...

PC Spy



Από την παρούσα στήλη θα παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους μήνες για PCs.

RIVEN

της Cyan

Τρία ολόκληρα χρόνια έχουν περάσει από την κυκλοφορία του Myst (παρουσιάστηκε στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου 1994, στο ειδικό "PC Games" που συνόδευε τότε το περιοδικό) και εξακολουθεί να αποτελεί σημείο αναφοράς στον κόσμο των παιχνιδιών για υπολογιστές. Θεωρείται και είναι αξεπέραστο. Εχει πουλήσει τα περισσότερα αντίτυπα από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι. Είναι δε εντυπωσιακό το γεγονός ότι στο πρώτο πεντάμηνο του 1997 ήταν δεύτερο σε πωλήσεις μετά το τρομερό Diablo!!! Σχεδόν απίστευτο και, όμως, αληθινό... Οι αδελφοί Rand και Robyn Miller έκαναν διάνα με το Myst και σήμερα χαίρονται τα δισεκατομμύρια που τους έχει αποφέρει.



Τι είναι αυτό, όμως, που έκανε το Myst να ξεχωρίσει; Σίγουρα όχι ένα μόνο χαρακτηριστικό. Καταρχήν, ο εκπληκτικός κόσμος που περιέχει, τον οποίο κανείς άλλος δεν κατάφερε να δημιουργήσει. Ενας κόσμος παράξενος, αινιγματικός, πρωτότυπος, ένας κόσμος που σε "ρουφούσε" και σε αιχμαλώτιζε. Ακολούθως τα εκπληκτικά από κάθε άποψη γραφικά, που αντέχουν τη σύγκριση βάσει ακόμη και των σημερινών standards, και φυσικά τα αξέχαστα μοναδικά ηχητικά εφέ. Το εξόχως μοναδικό σύνολο συμπληρώνουν όπως το κερασάκι στην τούρτα οι αινιγματικοί, πρωτότυποι και παράξενοι γρίφοι, η επίλυση των οποίων απαιτούσε από τον gamer να έχει προηγουμένως κατανοήσει τι πρέπει να κάνει και γιατί. Δεν είναι τυχαίο ότι από αυτό το παιχνίδι "δημιουργήθηκαν" δύο βιβλία, τα Myst: The Book of Atrus και Myst: The Book of Ti'ana, ενώ αυτές τις μέρες αναμένεται η κυκλοφορία του Myst: The Book of D'ni.

Ωστόσο, τον τελευταίο καιρό διάφοροι προσπαθούν να "καταστρέψουν" το μύθο του, ισχυριζόμενοι ότι τελικά δεν πρόκειται παρά για ένα μέτριο adventure game. Κύριο επιχείρημά τους ο ισχυρισμός ότι στον κόσμο του Myst ήσουν μόνος. Μα, αυτό ακριβώς ήταν και το πιο δυνατό σημείο του εκπληκτικού κόσμου του. Τι να πει κανείς...

Σύμφωνα με φήμες, που όπως ήταν φυσικό κύκλωσαν το όνομα του Myst, τα δύο αδέλφια σχεδίαζαν μία συνέχεια του παιχνιδιού. Κανείς, ωστόσο, δεν έδωσε βάση, αφού ήταν αδιανόητο να τολμήσουν να δημιουργήσουν κάτι νέο που θα επιχειρούσε να ανταγωνιστεί έναν μύθο. Φάνταζε αδύνατο και, τελικά, ίσως έτσι να είναι. Γεγονός, όμως, παραμένει ότι η Cyan θα κυκλοφορήσει το αργότερο μέχρι τα Χριστούγεννα το Riven, τη συνέχεια δηλαδή του Myst. Τα δύο αδέλφια υπέκυψαν εν τέλει στις πιέσεις και αποφάσισαν να συγκρουστούν με το ίδιο το δημιούργημά τους. Ούτως ή άλλως, η σύγκριση είναι αναπόφευκτη.

Το Riven συνεχίζει από εκεί από όπου σταμάτησε το Myst και κινείται ακριβώς στο ίδιο περιβάλλον, ξεκινώντας πάλι από το Riven Island. Με τη βοήθεια του πατέρα Atrus, αυτή τη φορά, πρέπει να ανακαλύψεις τι έχει συμβεί στην οικογένειά του και ειδικότερα στη γυναίκα του Catherine.

Τα γραφικά του παιχιδιού δείχνουν να -και θα- είναι πολύ καλύτερα (σημειωτέον ότι θα υπάρχουν 4.000 εικόνες !!!). Φοβάμαι, όμως, ότι δεν θα νιώσουμε τη μαγεία της πρώτης φοράς. Επίσης, θα υπάρχουν και άλλοι χαρακτήρες στο παιχνίδι, ο δε ήχος του αναμένεται συγκλονιστικός. Για τα puzzles μην ανησυχείτε ιδιαίτερα. Ο ιδιοφυής Robyn Miller έχει φροντίσει γι' αυτά.

Δεν έχουμε, λοιπόν, παρά να περιμένουμε. Εν τω μεταξύ, όσοι βιάζεστε και έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να επισκεφθείτε τη σελίδα του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.riven.com.

Αντρέας Τσουρινάκης



GAME PREVIEWS

STARCRAFT

της Blizzard

Το Starcraft είναι το νέο πνευματικό παιδί της Blizzard, οι δημιουργοί της οποίας τα τελευταία χρόνια μάς έδωσαν δύο καταπληκτικές επιτυχίες, το Warcraft II και το Diablo. Το Starcraft είναι ένα νέας γενιάς real time strategy game, με προδιαγραφές που θα εντυπωσιάσουν τους λάτρες του είδους.



Στα βάθη του διαστήματος τρεις διαφορετικές φυλές μάχονται μέχρι τελικής εξοντώσεως για την κατάκτηση του ελέγχου και της κυριαρχίας του γαλαξία. Ως γνήσιος στρατιωτικός ηγέτης αναλαμβάνεις το δύσκολο έργο της συνάθροισης, εκπαίδευσης και προσηλυτισμού των πληθυσμών οποιασδήποτε φυλής αποφασίσεις να ηγηθείς. Ο στόχος, βέβαια, είναι να απελευθερώσεις σκλαβωμένες περιοχές και τελικά να επιβάλεις τη γαλαξιακή κυριαρχία του λαού, την τύχη του οποίου έχεις στα χέρια σου. Εργο καθ' όλα δύσκολο, διότι οφείλεις να χειριστείς με επιδεξιότητα τα μέσα που διαθέτει κάθε φυλή: διαφορετικές τεχνολογίες, ξεχωριστές πνευματικές ικανότητες και δεξιότητες, διαφοροποιημένα όπλα.

Οι ανθρώπινης υπόστασης Terrans είναι πληθυσμοί που εκτοπίστηκαν στα βάθη του γαλαξία τιμωρημένοι για σοβαρά εγκλήματα. Η ανάγκη της επιβίωσης σε ένα περιβάλλον άγονο και εχθρικό τούς οδήγησε στη λεηλασία και αρπαγή πόρων από πλούσιους κόσμους.



Οι Protoss είναι μία μυστηριώδης φυλή ιδιαίτερα υψηλού πνευματικού επιπέδου. Το αποτέλεσμα της εξαιρετικής ευφυΐας τους καθίσταται εμφανές από τη λειτουργικά δομημένη κοινωνία τους. Ωστόσο, το πλέον ξεχωριστό χαρακτηριστικό τους είναι η έμφυτη ικανότητα ψυχικής επικοινωνίας που αγγίζει τα όρια του μεταφυσικού.

Τέλος, οι Zerg είναι κάποιο εξωτικό είδος βιομηχανολογικών όπλων. Κανείς δεν γνωρίζει επακριβώς τις συνθήκες μέσω των οποίων δημιουργήθηκαν. Οι συναθροίσεις αυτών των πληθυσμών μπορούν να οδηγήσουν σε εφιαλτικές καταστάσεις, με εξαιρετικά βίαια αποτελέσματα.



Οι συγκρούσεις λαμβάνουν χώρα σε τρία διαφορετικά θέατρα επιχειρήσεων, ανάλογα με τον κόσμο τον οποίο επιλέγεις. Υπάρχουν τριάντα διαφορετικά σενάρια, βάσει των οποίων θα πορευτείς στην τελική σύγκρουση και την επικράτηση. Οι ιθύνοντες της Blizzard έχουν δώσει στον παίκτη τη δυνατότητα να δημιουργήσει πλήρεις εκστρατείες, μέσα από σενάρια τις παραμέτρους των οποίων ο ίδιος έχει καθορίσει, συμπεριλαμβανομένου μάλιστα του ήχου, του κειμένου, αλλά και των συνθηκών που θα καθορίζουν τη νίκη. Ιδιαίτερο βάρος έχει δοθεί στο γραφικό περιβάλλον που διακρίνεται για το ρεαλισμό αλλά και τη φουτουριστική ατμόσφαιρά του. Ξεχωριστής μνείας πρέπει να τύχει το γεγονός ότι η περιοχή δράσης του παιχνιδιού είναι τέσσερις φορές μεγαλύτερη από εκείνη του περίφημου Warcraft.

Τέλος, ακολουθώντας τη σύγχρονη τάση της "δικτυακής κόντρας" διαφορετικών παικτών στο Internet, η κατασκευάστρια εταιρία υποστηρίζει την ταυτόχρονη δράση έως και οκτώ παικτών επιτρέποντας, παράλληλα, τη δωρεάν πρόσβαση στο site της battle.net, με σκοπό τη διοργάνωση αντιπαραθέσεων σε παγκόσμιο επίπεδο.

Το Starcraft είναι ένα ξεχωριστό παιχνίδι στρατηγικής, οι δημιουργοί του οποίου το έχουν προικίσει με ό,τι τελευταίο έχει να επιδείξει η τεχνολογία στον συγκεκριμένο τομέα. Η τελική έκδοσή του θα καταδεί-

ξει αν είναι σε θέση να επαναλάβει την επιτυχία του γήινου Warcraft. Βλέπετε, η κατάκτηση του διαστήματος ήταν πάντα μία δύσκολη υπόθεση.

Billy the Kid



QUAKE 2

Της id

Εν αρχή ην το Doom, παιχνίδι-θρύλος που έφερε στο προσκήνιο ένα νέο concept: ένα shoot'em up στους 3D λαβυρίνθους του οποίου περιπλανώμενος αντιμετωπίζεις κάθε λογής εξωτικά τέρατα. Η επιτυχία υπήρξε τεράστια. Μία σειρά από Doom-clone games εμφανίστηκαν στη συνέχεια, με πρώτα και καλύτερα το Quake και το Duke Nukem.

Το νερό, λοιπόν, έτρεξε αρκετό καιρό στο αυλάκι και οι δημιουργοί της id, επανασχεδιάζοντας το Quake, δημιούργησαν μία νέα εξαιρετική μηχανή και ετοιμάστηκαν να κατακτήσουν τον κόσμο. Το Quake II δημιούργησε προτού καν κυκλοφορήσει... σχολή! Τη μηχανή του θα χρησιμοποιήσουν σχεδόν τα περισσότερα νέα action games. Ο λόγος, λοιπόν, για ένα παιχνίδι που τείνει να γίνει σημείο αναφοράς.



Η ιστορία εξελίσσεται σε ένα απόκοσμο διαστημικό περιβάλλον που επιβάλλει την αντιμετώπιση αναρίθμητων στρατιών εξωγήινων τεράτων και cyborgs. Στόχος μας η εύρεση και καταστροφή του μεγάλου όπλου που υπερασπίζεται τον πλανήτη.

Κυρίαρχο στοιχείο του παιχνιδιού είναι το black humor. Υπάρχουν οκτώ περιοχές πολλαπλών επιπέδων με σημεία αλληλεπίδρασης. Πιο συγκεκριμένα, ενέργειες που γίνονται σε ένα επίπεδο ενδεχομένως να δημιουργούν κάποιο αποτέλεσμα σε στοιχεία που συναντάτε στη συνέχεια. Φυσικά, υπάρχουν νέα τέρατα και όπλα, αλλά και ευφυείς γρίφοι που στοχεύουν στη διέγερση τόσο της αδρεναλίνης όσο και των εγκεφαλικών κυττάρων σας.

Το βασισμένο στη νέα μηχανή γραφικό περιβάλλον είναι εκπληκτικό. Ειδικά όσοι διαθέτουν 3D κάρτα γραφικών που υποστηρίζει την έκδοση Open GL θα απολαύσουν μια οπτική πανδαισία. Ο ήχος είναι εξίσου ικανοποιητικός και συμπεριφέρεται ως ενεργό αντικείμενο, αφού κατά την εξερεύνηση του περιβάλλοντος μεταβάλλεται αναλόγως της απόστασής σας από τα υπόλοιπα κινούμενα αντικείμενα!

Όλα τα στοιχεία για το Quake II συγκλίνουν στην αυτή άποψη: πρόκειται για ένα κλασικό παιχνίδι. Αναμένουμε με ανυπομονησία την πλήρη έκδοσή του στα τέλη Νοεμβρίου. Έως τότε καθαρίστε τα όπλα σας, γιατί το μέλλον προβλέπεται αιματηρό...

Billy the Kid





THE FEEBLE FILES

της Adventure Soft

Η Adventure Soft μπορεί να μην είναι ιδιαίτερα γνωστή, έχει ωστόσο τις ρίζες της βαθιά στο παρελθόν. Ευρύτερα δημοφιλής έγινε όταν παρουσίασε τρία horror adventures, τα οποία μάλιστα αποτέλεσαν τις πρώτες προσπάθειες που καταγράφηκαν στο χώρο, προτού γίνουν της μόδας.



Πρώτο κυκλοφόρησε το μεταφυσικό θρίλερ Personal Nightmare στον Atari ST και την Amiga, που κυριαρχούσαν τότε στον κόσμο των παιχνιδιών, και έπειτα το εκπληκτικό Elvira 1 και το Elvira 2. Κατόπιν και για ένα μεγάλο διάστημα έπαψε να ακούγεται, μέχρι που επανεμφανίστηκε, εντελώς ξαφνικά, με το Simon the Sorcerer 1 υπό το label της περίφημης Infocom. Ακολούθησε το πολύ καλό Simon the Sorcerer 2 για να ξαναπέσει στην αφάνεια - αν και όχι για πολύ, σύμφωνα με τα τελευταία νέα. Σημειωτέον ότι ετοιμάζει το Simon the Sorcerer 3, η ημερομηνία κυκλοφορίας του οποίου παραμένει άγνωστη, μολονότι επίσημα έχει τοποθετηθεί στο πρώτο τρίμηνο του 1998.

Η Grup Multimedia Systems, η οποία αντιπροσωπεύει την εταιρία στην Ελλάδα, μας έστειλε ένα εντυπωσιακό πακέτο που περιείχε ένα demo και ένα εξαιρετικά όμορφο manual του καινούριου παιχνιδιού, του The Feeble Files.



Ομολογώ ότι οι 3D χαρακτήρες του manual λειτούργησαν εντελώς αρνητικά μέσα μου. Δεν μου άρεσαν καθόλου. Είναι γνωστό, εξάλλου, ότι προτιμώ τα αμιγώς hand-made γραφικά (και ας "pixel-ιάζουν" αγρίως...!) ή τα πολύ καλά full motion video όπως αυτά του Ripper, τα οποία θεωρώ κορυφαία στο είδος τους - μέχρι στιγμής, φυσικά. Ετσι, δεν μου έκανε καρδιά να φορτώσω το πρόγραμμα, μέχρι που έφθασε η στιγμή της συγγραφής των άρθρων, οπότε υποχρεώθηκα εκ των πραγμάτων. Δεν σας κρύβω ότι έμεινα άναυδος. Το παιχνίδι περιέχει μία εξόχως εντυπωσιακή εισαγωγή που μαγνητίζει και καθηλώνει. Τα γραφικά είναι άκρως εκπληκτικά, έχουν δε δημιουργηθεί από το Power Animator 7.0 σε ένα Silicon Graphics Indigo 2. Οι περίπου 100 3D modelled χαρακτήρες έχουν υποστεί rendered επεξεργασία κατά 90% με το Autodesk 3D Studio και hand-drawn κατά 10% με το Autodesk Animator Pro. Ολα, φυσικά, είναι SVGA. Το system engine, που φέρει το όνομα AGOS II, επιτρέπει σύνθετες λειτουργίες λόγω του χειρισμού των τριών ηρώων. Το παιχνίδι λέγεται ότι θα περιλαμβάνει περίπου 15 ώρες(!!!) digital ήχου (16



bit stereo) και speech από 20 διαφορετικούς ηθοποιούς, με επικεφαλής τους Robert Llewellyn και Peter Tuddenham.

Στην υπόθεση τώρα. Είσαι ένας εξωγήινος, ο Feeble, και σε διακρίνει σκεπτικισμός για την κατάσταση που επικρατεί, η οποία παραπέμπει στο οργουελικό 1984. Ολα ελέγχονται και διοικούνται από μία εταιρία, την "The Company", η οποία καθοδηγείται από ένα ιδιόμορφο ον (αποτελείται από "νευρικά πλέγματα" και έναν παντοδύναμο υπολογιστή), τον Omnibrain. Η περιπέτειά σου ξεκινά όταν μία μέρα, στην προσπάθειά σου να μπεις σε τροχιά σε έναν πλανήτη, κτυπάς κατά λάθος ένα σκάφος της εταιρίας. Φυσικά, συλλαμβάνεσαι και μπαίνεις φυλακή. Εκεί γνωρίζεις την πανέμορφη και πολύ δυναμική επαναστάτρια Dolores. Με τη βοήθεια του Sam, ενός ρομπότ, κατορθώνετε να δραπετεύσετε και ξεκινάτε τον αγώνα σας ενάντια στον Omnibrain, προκειμένου να δώσετε ένα τέλος στην τυραννική διακυβέρνησή του.

Το παιχνίδι περιέχει καταιγιστικό χιούμορ, αφού στηρίζεται στις καλύτερες παραδόσεις του είδους, και γρίφους που δείχνουν "εξωγήινα" λογικοί(!). Είναι δε βέβαιο ότι θα αποτελέσει hit της χρονιάς που έρχεται. Εγώ, πάντως, έχω αρχίσει να ετοιμάζω διθυραμβικούς ύμνους...

Αντρέας Τσουρινάκης



Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 194 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1. (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
2. (4) **ATLANTIS** (CRYO)
3. (2) **PANDORA DIRECTIVE** (ACCESS)
4. (-) **BROKEN SWORD** (V.I.E.)
5. (-) **SACRED MIRROR OF KOFUN** (ENTERACTIVE)

ACTION

1. (2) **QUAKE** (id)
2. (1) **TOMB RAIDER** (CORE DESIGN)
3. (3) **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)
4. (-) **PANDEMONIUM** (CRYSTAL DYNAMICS)
5. (-) **OUTLAWS** (LUCASARTS)

STRATEGY

1. (1) **RED ALERT** (WESTWOOD)
2. (2) **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
3. (5) **X-COM 3: APOCALYPSE** (MICROPROSE)
4. (-) **DUNGEON KEEPER** (BULLFROG)
5. (4) **THEME HOSPITAL** (BULLFROG)

SIMULATION

1. (5) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)
2. (1) **FIFA 97** (ELECTRONIC ARTS)
3. (2) **NBA LIVE 97** (ELECTRONIC ARTS)
4. (-) **US NAVY FIGHTERS '97** (ELECTRONIC ARTS)
5. (-) **GRAND PRIX 2** (MICROPROSE)

TOP TEN

1	-	RED ALERT (1)	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆
2	▲	DIABLO (3)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆
3	▼	WARCRAFT 2 (2)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆
4	▲	NEED FOR SPEED 2	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆
5	▲	ATLANTIS	(CRYO)	ADVENTURE	☆
6	-	FIFA 97 (6)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆
7	-	NBA LIVE 97 (7)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆
8	▲	X-COM 3: APOCALYPSE	(MICROPROSE)	STRATEGY	☆
9	▲	QUAKE	(id)	ACTION	☆
10	▼	PANDORA DIRECTIVE (4)	(ACCESS)	ADVENTURE	☆☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*

▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*

\- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Την πρώτη θέση του TOP TEN καταλαμβάνει και πάλι το Red Alert, αυτή τη φορά με μόλις μία ψήφο διαφορά από το δεύτερο στη σειρά Diablo. Μεγάλη η άνοδος των Need for Speed 2 και Atlantis, ενώ η ανοδική πορεία του Pandora Directive αυτή τη φορά αντιστράφηκε, με συνέπεια να κατρακυλίσει στη δέκατη θέση.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ κ. ΣΤΕΛΙΟ ΚΕΣΑΝΙΔΗ ΤΩΝ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 19/9 ΑΠΟ ΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΒΟΓΙΑΤΖΗ

PC Master: Καταρχήν, θα θέλαμε ένα μικρό ιστορικό των εκδόσεων της Γενναδείου Σχολής.

Στέλιος Κεσανίδης: Είμαστε ένας όμιλος εταιριών με βασική εταιρία τη Γεννάδειο Σχολή που -σημειωτέον- το 1998 κλείνει τριάντα χρόνια ζωής και η οποία σιγά-σιγά στην πορεία της δημιούργησε αρκετές εκδόσεις, περισσότερο εκπαιδευτικού περιεχομένου, που χρησιμοποιούνται στο Πανεπιστήμιο Αθηνών, το Πανεπιστήμιο Κύπρου και το Πανεπιστήμιο Κρήτης. Αργότερα οι εκδόσεις αποτέλεσαν ξεχωριστή εταιρία και έγιναν δύο συμφωνίες με το ξεκίνημά μας. Η μία ήταν με την IDT Books της Αμερικής, η οποία θεωρείται ως η μεγαλύτερη εταιρία στον κόσμο σε βιβλία Πληροφορικής, από όπου πήραμε μια συγκεκριμένη σειρά (τη σειρά Visually που είναι ιδιαίτερα υψηλής ποιότητας), και η άλλη συνεργασία ήταν με την Europress της Αγγλίας, που θεωρείται ίσως ως ο μεγαλύτερος κατασκευαστής εκπαιδευτικού λογισμικού στην Ευρώπη. Σε αυτό το πλαίσιο κάναμε μαζί την Παναγία των Παρισίων. Στην πορεία, όμως, αποφασίσαμε να εισβάλλουμε δυναμικά στο χώρο και, πρακτικά, σε ό,τι φτιάχνουμε να είμαστε οι κυρίαρχοι. Στελεχώθηκε, λοιπόν, αυτή η εταιρία με παιδιά που βρήκαμε στο χώρο (έχουμε μόνιμη συνεργασία και με το ΤΕΙ των Αθηνών και με το Πανεπιστήμιο Αθηνών και με τα ΙΕΚ Αλίμου και παίρνουμε παιδιά με ταλέντο). Θέλω να πιστεύω ότι μπήκαμε γερά σε αυτόν το χώρο. Εννοώ πως υπάρχουν ελάχιστες εταιρίες στην Ελλάδα που μέσα σε ένα χρόνο (ημερολογιακά) μπορούν να φτιάξουν τόσους τίτλους όσους θα έχουμε εμείς μέχρι το τέλος του έτους. Κυκλοφορεί η Παναγία των Παρισίων, ήδη είναι έτοιμος ο Ηρακλής και η Κρίση στο Αιγαίο και ολοκληρώνονται άλλοι τρεις τίτλοι μέχρι τα Χριστούγεννα. Ο ένας από αυτούς είναι ο Οδυσσέας - βρίσκεται, μάλιστα, στο τελικό στάδιο. Επίσης, έχουμε αρκετούς πελάτες στο εξωτερικό, οι οποίοι είτε παίρνουν κάποια από τα προγράμματα που τους προτείνουμε εμείς είτε μας παραγγέλνουν να φτιάξουμε κάποια.

PCM: Μπορείτε να μας περιγράψετε τόσο την προσωπική όσο και τη συλλογική εμπειρία σας από τη δημιουργία multimedia τίτλων;



Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

Σ.Κ.: Η ειδικότητά μου είναι ηλεκτρονικός-μηχανικός. Εχω μία πορεία σε αρκετές εταιρίες, που είχε να κάνει αφ' ενός με εκπαιδευτικό και ερευνητικό έργο και αφ' ετέρου με software. Σε όλη αυτή την πορεία, και όταν αργότερα ασχολήθηκα με τη Γεννάδειο και κάποιες άλλες θυγατρικές, κατασκευάσαμε προγράμματα που χρησιμοποιούνται ακόμα στο σχολείο και σιγά-σιγά επεκταθήκαμε. Τα υπόλοιπα στελέχη είναι προγραμματιστές και γραφίστες. Αυτό είναι αναγκαίο, γιατί οι εφαρμογές μας είναι περισσότερο multimedia παρά καθαρές software εφαρμογές.

PCM: Πώς θα χαρακτηρίζατε τις ελληνικές προσπάθειες για ανάπτυξη multimedia τίτλων; Πώς ήταν η ανταπόκριση του ελληνικού κοινού στις δικές σας πρωτοβουλίες;

Σ.Κ.: Υπάρχουν πάρα πολλές αξιόλογες προσπάθειες στον ελληνικό χώρο. Η ευχή μας είναι να πληθύνουν - και το εννοώ αυτό. Εμείς φέτος δύο παραγωγές τις σταματήσαμε στο στάδιο του demo, επειδή κάποιοι άλλοι πρόλαβαν και κυκλοφόρησαν όμοιους τίτλους πριν από μας. Επίσης, θεωρώ ότι προς το παρόν η αγορά μπορεί να "χωρέσει" αρκετές multimedia εφαρμογές, όχι όμως δύο ή περισσότερες με το ίδιο ακριβώς θέμα. Υπήρξε κάποιο τέτοιο φαινόμενο φέτος. Δεν μπορείς, βέβαια, να το ξέρεις πάντοτε αυτό. Αν βρίσκεσαι στο τελικό στάδιο και έχεις φτιάξει κάτι ολοκληρωμένο, είσαι αναγκασμένος μετά να το βγάλεις στην αγορά. Δυστυχώς, είναι πολύ δύσκολο να καλύψεις το κόστος μιας εμπορικής παραγωγής με την πολύ μικρή αγορά που υπάρχει. Από την άλλη, η ανταπόκριση του κόσμου ήταν υπέρ του δέοντος καλή και ως αγορά (ήδη έχουμε προχωρήσει στη δεύτερη ενισχυμένη έκδοση της Παναγίας των Παρισίων) και ως συμπαράσταση, δηλαδή τα τηλέφωνα τα οποία πήραμε και τα συγχαρητήρια που μας έδωσαν, είτε προέρχονταν από ιδιώτες είτε από βιβλιοθήκες (όπως αυτή του Ν. Ηρακλείου), οπωσδήποτε μας τόνωσαν το ηθικό. Το πρόβλημα εντοπίζεται περισσότερο στη διάθεση των τίτλων στα καταστήματα, τα οποία πιστεύω ότι θα έπρεπε να κάνουν πολύ μεγαλύτερες προσπάθειες για να προωθήσουν τους ελληνικούς τίτλους, οι οποίοι μακροπρόθεσμα και θα αυξήσουν τις πωλήσεις τους και θα αποφέρουν και περισσότερο κέρδος για όλους, εφόσον

θα ανοίξει αυτή η αγορά. Βλέπουμε μία φθίνουσα πορεία στις τιμές. Οσο περισσότερες πωλήσεις τόσο μικρότερη θα είναι η τιμή.



PCM: Πώς, κατά τη γνώμη σας, διαγράφεται το μέλλον της παιδείας σε συνδυασμό με τις νέες τεχνολογίες, δεδομένου και του εκπαιδευτικού χαρακτήρα της Γενναδείου Σχολής;

Σ.Κ.: Η Γεννάδειος είναι από τις πρώτες σχολές που εφάρμοσαν την Πληροφορική σε όλα τα επίπεδα. Το ίδιο έγινε και με αρκετά άλλα σχολεία, το πρόβλημα, όμως, εντοπίζεται πάλι στο Δημόσιο, όπου ναι μεν υπάρχει θέληση αλλά είναι γνωστό ότι υπάρχει και μια φοβερή δυσκινησία, αφού μέχρι να παρθεί μια απόφαση, να γίνει η επιλογή, η εγκατάσταση και η εκπαίδευση, ήδη όλος ο εξοπλισμός θεωρείται ξεπερασμένος. Θα πρέπει, λοιπόν, να υπάρξουν διαφορετικές διαδικασίες στο Δημόσιο, για να μπορέσουν κάποια πράγματα να προχωρήσουν πιο γρήγορα και με λιγότερο κόστος ίσως. Πιστεύω ότι πολλά παιδιά ασχολούνται σήμερα με την Πληροφορική και αυτό θα αναγκάσει την όλη εκπαίδευση να τους προσέξει περισσότερο. Επίσης, μία βόλτα αν κάνετε στο Internet, θα δείτε ότι ειδικά φέτος τα εκπαιδευτικά sites - μιλώντας για δημόσια και ιδιωτικά σχολεία μέσης εκπαίδευσης μέχρι και ΙΕΚ ή ΤΕΙ - έχουν πληθύνει πάνω από 200% σε σχέση με πέρυσι.

PCM: Πιστεύετε ότι το βιβλίο κινδυνεύει να χάσει τη μάχη από τα CD-ROMs;

Σ.Κ.: Κατά τη γνώμη μου στο εγγύς μέλλον δεν κινδυνεύει καθόλου. Οταν η τεχνολογία φτάσει στο σημείο να αντικαταστήσει και χρηστικά ένα βιβλίο, δηλαδή όταν μπορούμε να πάρουμε μαζί μας ταξιδεύοντας μέσα στο πούλμαν τον υπολογιστή, τότε θα το αντικαταστήσει. Ναι μεν θα γίνει αυτό κάποτε, αλλά δεν το βλέπω στο εγγύς μέλλον. Απόδειξη αυτού είναι η μεγάλη ανάπτυξη που γνωρίζει αυτή τη στιγμή η εκδοτική δραστηριότητα στην Ελλάδα των βιβλίων Πληροφορικής. Αν δούμε τους τίτλους που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα (ελληνικούς ή μεταγλωττισμένους) και τους συγκρίνουμε με αυτούς που υπήρχαν πριν από δύο χρόνια, θα παρατηρήσουμε μια αύξηση τουλάχιστον 200-300%.

PCM: Ολα αυτά μου φέρνουν στο μυαλό τον κίνδυνο της επικράτησης της μηχανής σε βάρος του ανθρώπου.

Σ.Κ.: Μιλώντας πραγματιστικά, δεν βλέπω καμία τέτοια προοπτική. Δεν μπορώ να προδικάσω τι θα γίνει σε είκοσι, σε τριάντα χρόνια, αλλά στο εγγύς μέλλον σαφέστατα υπάρχουν μόνο δείγματα, τα οποία δεν έχουν αξιολογηθεί σωστά. Κυριαρχεί μόνο ένας φόβος. Ο ίδιος φόβος, εξάλλου, υπήρξε και στην αρχή του βιομηχανικού αιώνα μας με την εμφάνιση της ατμομηχανής: Ολοι πίστεψαν ότι ήρθε η συντέλεια του κόσμου, ότι θα χάσουν τις δουλειές τους και πολλά άλλα που δεν συνέβησαν. Απλώς μετατοπίστηκε η ανθρώπινη δραστηριότητα κάπου αλλού.



PCM: Σε τι βαθμό οι υπολογιστές απειλούν την κοινωνικότητα του ανθρώπου και κατά πόσο μπορεί να προωθηθεί η παραπληροφόρηση και η προπαγάνδα μέσω Internet;

Σ.Κ.: Αναφορικά με την κοινωνικότητα, νομίζω ότι πάλι είναι θέμα σωστής αντιμετώπισης. Εμείς δεν θα είχαμε τις επαφές που είχαμε με το εξωτερικό και την ανταπόκριση του κόσμου μέσω e-mail εάν δεν υπήρχε το Internet. Αν οι υπολογιστές κυριαρχήσουν στις περισσότερες δραστηριότητες της ζωής, ίσως φτάσουμε στην κατάσταση που υπήρχε στην αρχαία Αθήνα, όπου οι Αθηναίοι σαφέστατα δεν ασχολούνταν και πολύ με τις χειρωνακτικές δουλειές, αλλά με άλλα "ανεβασμένα" πράγματα. Οσον αφορά στο θέμα της εγκληματικότητας ή της παραπληροφόρησης που περνούν μέσα από το Internet, πάλι δεν νομίζω ότι αντιμετωπίζουμε άμεσο κίνδυνο γιατί υπάρχουν οι ασφαλιστικές δικλίδες. Οι ίδιες δικλίδες που υπάρχουν και στον κινηματογράφο, στα έντυπα και την τηλεόραση (πρώτη και καλύτερη ο ίδιος μας ο εαυτός), μπορούν να λειτουργήσουν και εκεί θαυμάσια.

PCM: Οι Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής τι σχεδιάζουν για το μέλλον;

Σ.Κ.: Αν και δεν εγκαταλείπουμε το εκπαιδευτικό λογισμικό, θα στραφούμε ενεργά και στα παιχνίδια: παιχνίδια 100% ελληνικά και κάποια λιγότερα που θα έρθουν απέξω, πάντα στα ελληνικά. Σκοπεύουμε να επεκταθούμε και σε κάποιες άλλες δραστηριότητες, όπως εκπαιδευτικές στο Internet. Επίσης, να επεκταθούμε στις εκδόσεις - χωρίς να γίνουμε κατεξοχήν εκδοτικός οίκος. Αν προσέξετε τα προϊόντα μας είναι όλα επιλεγμένα, έτσι ώστε να μην υπάρχει κάτι αντίστοιχο στην ελληνική αγορά, προσπαθώντας να βοηθήσουμε στο "άνοιγμά" της, το οποίο θα εξυπηρετήσει όλους μας.

■

ΜΕΤΡΟΝ

Επειτα από απαίτηση πολλών αναγνωστών μας, αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε ένα κατάστημα της Θεσσαλονίκης. Πρόκειται για το ΜΕΤΡΟΝ, ένα από τα πιο κεντρικά καταστήματα Πληροφορικής της συμπρωτεύουσας.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: ΜΕΤΡΟΝ
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Είδη Πληροφορικής
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Εθνικής Αμύνης 15, Θεσσαλονίκη
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: (031) 264608



Η ΜΕΤΡΟΝ είναι έτοιμη να εξυπηρετήσει και τους πιο απαιτητικούς πελάτες.



Εξωτερική άποψη του καταστήματος.

Από το 1987 λειτουργεί στη Θεσσαλονίκη η εταιρία ΜΕΤΡΟΝ, με αντικείμενο την εμπορία Η/Υ και την ανάπτυξη εφαρμογών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές σε περιβάλλον DOS και Windows 95. Ενδεικτικά έχει αναπτύξει εφαρμογές για γιατρούς (μικροβιολόγους, οδοντιάτρους, παιδιάτρους, γυναικολόγους κ.λπ.), εμπορικές εταιρίες, ανταλλακτήρια συναλλάγματος και γραφεία κοινόχρηστων πολυκατοικιών.



Γενική άποψη του εσωτερικού του ΜΕΤΡΟΝ.

Το 1989 επεκτείνει τις δραστηριότητες της ανοίγοντας κατάστημα λιανικής πώλησης στο κέντρο της Θεσσαλονίκης, στην οδό Εθνικής Αμύνης 15, με έμφαση στις πωλήσεις Original Games, αναλώσιμων, περιφερειακών, ηλεκτρονικών υπολογιστών και προγραμμάτων. Η γρήγορη και άμεση ενημέρωση σε καινούριους τίτλους με τη σωστή και φιλική εξυπηρέτηση σε ένα καλόγουστο και ζεστό περιβάλλον αποτελούν το προφίλ της εταιρίας. Με την επίσκεψή μας στο κατάστημα διαπιστώσαμε τον μεγάλο αριθμό νέων παραγωγών, ενώ στα ράφια του διακρίναμε, ανάμεσα στα άλλα, παιχνίδια όπως τα Atlantis, X-COM Apocalypse, iF-22 Raptor, Last Express, Comanche 3, The Great Battles of Alexander, Ecstatica 2 και δεκάδες άλλα. Στόχος της ΜΕΤΡΟΝ είναι η άμεση παροχή της πιο πιο πλούσιας και πλήρους γκάμας multimedia τίτλων και οι όσο το δυνατόν καλύτερες τιμές.

Οι πελάτες του ΜΕΤΡΟΝ, λόγω της μεγάλης διαφοράς ηλικίας μεταξύ τους, έχουν ποικίλες απαιτήσεις. Γι' αυτό εκτός από games υπάρχει πληθώρα εγκυκλοπαιδικών και εκπαιδευτικών τίτλων, ξενόγλωσσων και ελληνικών, ξεκινώντας από την προσχολική ηλικία.



Αλλη μια εικόνα από τα ενδότερα του καταστήματος.

Χαρακτηριστικό είναι ότι στο κατάστημα διατίθενται μόνο original τίτλοι, καθώς και πλήρης σειρά προϊόντων για Flight Simulators, Virtual Reality Sets, ηχεία κ.λπ.

Οι πελάτες του ΜΕΤΡΟΝ, λόγω της μεγάλης διαφοράς ηλικίας μεταξύ τους, έχουν ποικίλες απαιτήσεις. Γι' αυτό εκτός από games υπάρχει πληθώρα εγκυκλοπαιδικών και εκπαιδευτικών τίτλων, ξενόγλωσσων και ελληνικών, ξεκινώντας από την προσχολική ηλικία.

Πέρα από το κατάστημα, η ΜΕΤΡΟΝ ασχολείται και με ταχυδρομικές πωλήσεις, εξασφαλίζοντας έτσι την άμεση πρόσβαση όλων των πελατών της σε οποιοδήποτε μέρος της Ελλάδας σε νέους τίτλους.

Κλείνοντας, η επίσκεψή σας στο κατάστημα ΜΕΤΡΟΝ θα σας βοηθήσει να βρείτε ό,τι επιθυμείτε σχετικά με multimedia προϊόντα, ανεξαρτήτως ηλικίας ή ενδιαφέροντος.



USER POWER

Εχετε ενοχληθεί από την ανάρμοστη συμπεριφορά κάποιου καταστήματος ή φορέα παροχής υπηρεσιών σχετικών με την Πληροφορική και επιθυμείτε την καταγραφή της; Θέλετε να εξυμνήσετε τη στάση ενός σωστού επαγγελματία; Γράψτε μας χωρίς καθυστέρηση στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "Για τη στήλη User Power". Εσείς είστε η δύναμη και πρέπει να γίνει συνείδηση όλων!

Εγκαινιάζουμε τη νέα στήλη με τη δημοσίευση επιστολής ενός αναγνώστη, η οποία αναφέρεται σε προβλήματα που αντιμετώπισε με το γνωστό κατάστημα Big City.

ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ... ΕΦΙΑΛΤΗΣ

Αγαπητό PC Master,

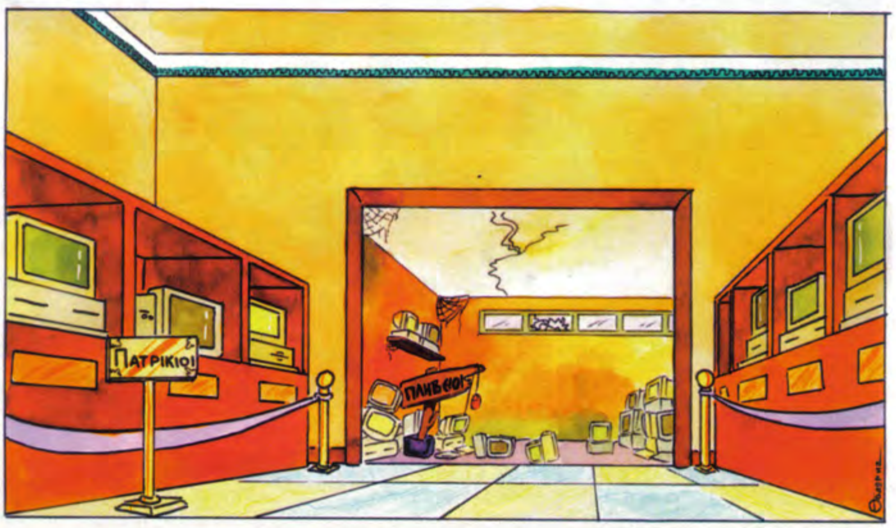
Καταρχήν, συγχαρητήρια για την ύλη σας και ευχαριστώ για τη φιλοξενία σας.

Σου γράφω για την "περιπέτεια" που είχα κατά την αγορά ενός υπολογιστή, με την ελπίδα να γλιτώσω άλλους χρήστες από παρόμοια προβλήματα. Ξεκινώ την εξιστόρησή μου χωρίς περαιτέρω χρονοτριβή.

Τον περασμένο Δεκέμβριο πήγα στο κατάστημα BCC (Big City Corporation) στη Λ. Αλεξάνδρας και παρήγγειλα δύο όμοιους υπολογιστές. Το configuration που είχα παραγγείλει (και πληρώσει) ήταν: Cyrix P166, pro View 15', fax/modem, sound card, CD-ROM 10x, Quantum Fireball 1,2GB, motherboard Soyo 5AV2, 16MB RAM EDO, καθώς και έναν Epson Stylus Pro και δύο ζευγάρια ηχείων. Ενώ λοιπόν περίμενα τους υπολογιστές (μετά την "καθιερωμένη" εβδομαδιαία καθυστέρηση των επεξεργαστών στο τελωνείο), με ειδοποιούν από το εν λόγω κατάστημα ότι είχαν μόνο έναν Fireball 1,2 και πως έπρεπε να πληρώσω μια πρόσθετη επιβάρυνση, προκειμένου να εγκαταστήσουν στο δεύτερο μηχάνημα έναν Fireball 1,7 που είχαν στο stock. Μη θέλοντας να μαλώσω, συμφώνησα να πληρώσω τη διαφορά. Δύο ημέρες μετά, με ξαναπήραν για να με ειδοποιήσουν πως τους είχαν τελειώσει (και δεν μπορούσαν να βρουν πουθενά αλλού) και τα CD-ROMs 10x, αλλά με μια πρόσθετη επιβάρυνση θα μου έβαζαν δύο CD-ROMs 12x που είχαν. Τους απάντησα ότι ήδη ήμουν εκτός προϋπολογισμού και πως αν δεν έβρισκαν αυτά που παρήγγειλα, ας μου έβαζαν τα άλλα χωρίς επιβάρυνση. **Αφού, λοιπόν, τους ξεκαθάρισα πως δεν θα τους δώσω άλλα χρήματα, "ως εκ θαύματος" δύο CD-ROMs 10x εμφανίστηκαν ακριβώς όπως τα είχα παραγγείλει και το θέμα διευθετήθηκε!!!**

Οταν πήγα λοιπόν να παραλάβω τους υπολογιστές, προέκυψε νέο πρόβλημα. Τα ηχεία που είχα παραγγείλει είχαν τελειώσει, αλλά με μία μικρή επιβάρυνση θα μου έδιναν δύο παρόμοια (αν και ακριβότερα) ζευγάρια. Υποχώρησα πάλι και αγόρασα τα ακριβότερα ηχεία. Τα προβλήματά μου, όμως, μόλις άρχιζαν!

Αφού ολοκλήρωσα τη συναρμολόγηση, συνειδητοποίησα ότι δεν λειτουργούσαν σωστά οι κάρτες ήχου και τα CD-ROMs και όταν τα πήγα πίσω, μου πρότειναν δύο SoundBraster AWE 32 και -δεδομένου του ότι πάντα ήθελα μια τέτοια κάρτα- υποχώρησα και τις αγόρασα (πάντα με την απαραίτητη επιβάρυνση!). Για το CD-ROM μου είπαν ότι το δοκίμασαν και δεν είχε κανένα πρόβλημα. Γύρισα, λοιπόν, στο σπίτι για να διαπιστώσω ότι στον έναν υπολογιστή δεν αναγνωριζόταν η μία SoundBlaster! Την επέστρεψα, την έλεγξαν και απεφάνθησαν ότι δεν έχει τίποτα και πως εγώ δεν ήξερα να την τοποθετήσω (αντιμετωπίζοντας και την ειρωνεία του τεχνικού τους). Με χρέωσαν, δε,







επιπλέον 3.000 δρχ. γιατί απασχόλησα τον τεχνικό. Απηυδισμένος τους επέστρεψα ολόκληρο τον υπολογιστή ζητώντας να την τοποθετήσουν αυτοί και να ελέγξουν το CD-ROM. Την επόμενη ημέρα **με ενημέρωσαν ότι η κάρτα ήχου δεν δούλευε, γιατί είχαν - άκουσον άκουσον- τοποθετήσει λάθος motherboard** και αυτή που είχαν βάλει δεν ήταν SoundBlaster compatible!!!

Πάντως, με μια πρόσθετη επιβάρυνση διορθωνόταν και αυτό... Το δε CD-ROM είχε πρόβλημα και δεν διάβαζε open session και multi session CDs. Αρχικά μου ανέφεραν πως πρόκειται για πρόβλημα που προέρχεται από την εταιρία κατασκευής (κάτι που η ίδια η εταιρία κατασκευής αρνήθηκε κατηγορηματικά), ενώ στη συνέχεια προσπάθησαν να με πείσουν ότι τα "καλά" CD-ROMs έτσι λειτουργούν!!! Για να μη μακρηγορώ, από τότε έχουν περάσει οκτώ και πλέον μήνες και **οι υπολογιστές έχουν επιστραφεί για επισκευή ακόμα τέσσερις φορές** (μία για monitor, δύο για ψύκτρες, μία για το CD-ROM). Εχουν δε περάσει τους μισούς σχεδόν μήνες στο service. Αυτήν τη στιγμή σας γράφω από έναν 386 SX στα 25MHz, αφού ο σκληρός δίσκος (ο οποίος έχει μέχρι τώρα παρουσιάσει 15MB bad sectors) εξέπνευσε, τελικά, χθες βράδυ. (Αυτό ήταν και η σταγόνα που ξεχείλισε το ποτήρι.)

Καθ' όλο το χρονικό διάστημα **αντιμετώπιζα την ειρωνεία των υπαλλήλων, οι οποίοι με κατηγόρησαν και ως "κακό χρήστη" και ως "κακό πελάτη".** Το CD-ROM το αντικατέστησαν πριν από μία εβδομάδα, όταν απείλησα ότι θα τους ξεσκεπάσω στα περιοδικά.

Ισως τελικά να μην είναι τόσο αβάσιμη η φήμη που κυκλοφορεί ευρέως στο τμήμα Ηλεκτρονικών του Πανεπιστημίου Αθηνών ότι το Big City πουλάει δύο διαλογών υπολογιστές! Κλείνοντας το (φοβάμαι αρκετά μακροσκελές) γράμμα μου, θέλω να σε ευχαριστήσω πάλι τόσο για τη φιλοξενία σου όσο και για το ότι βάζεις τους αναγνώστες σου μπροστά από τα συμφέροντα των μεγαλοκαταστημάτων που προσπαθούν να εκμεταλλευθούν τους φίλους των υπολογιστών.

Μετά τιμής

Πρινιωτάκης Εμμανουήλ

ΥΓ. 1: Ασχολούμαι με τους υπολογιστές οκτώ χρόνια τώρα, έχω αγοράσει για φίλους γύρω στους 10 υπολογιστές από διάφορα καταστήματα και ποτέ δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα αλλά ούτε και την αντιμετώπιση του BCC!

ΥΓ. 2: Γράφω τα πλήρη στοιχεία μου για να βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού, αλλά θα παρακαλούσα να μη δημοσιεύσετε τη διεύθυνση και το τηλέφωνό μου.

ΥΓ. 3: Οταν αντιμετώπισα με το γράμμα αυτό τους υπεύθυνους του καταστήματος, **με χαρακτήρισαν μικροπρεπή και με απείλησαν με μήνυση εάν τολμούσα να το στείλω.** Αυτός είναι και ένας από τους λόγους για τους οποίους σε παρακαλώ να το δημοσιεύσεις. Καιρός να δουν ότι τέτοιες απόπειρες εκφοβισμού δεν μπορεί να έχουν θέση στο χώρο μας.

Αγαπητέ μας φίλε,

Θα θέλαμε να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, καθώς και για την τιμή που μας έκανες να κοινοποιήσεις, και μάλιστα επώνυμα, τα παράπονά σου. Δυστυχώς, μέχρι τη στιγμή που τυπωνόταν το τεύχος δεν στάθηκε δυνατό να έχουμε την απάντηση της BCC, (σχετικό mail στην address bcc-ca@hol.gr αποστείλαμε στις 26 Σεπτεμβρίου, όπου κοινοποιούσαμε την επιστολή του αναγνώστη, ζητώντας την απάντηση της εταιρίας στο fax ή την e-mail address του PC MASTER), προκειμένου να τη δημοσιεύσουμε μαζί με το δικό σου γράμμα (επιφυλασσόμεθα βέβαια να τη συμπεριλάβουμε στο επόμενο τεύχος, εφόσον φυσικά έρθει τελικά στα χέρια μας).

Ωστόσο, δεν μπορούμε να αφήσουμε ασχολίαστο το θέμα των δήθεν "προσφορών", οι οποίες τελικά όχι μόνο δεν είναι προσφορές, αλλά αφήνουν και τον πελάτη με... άδειες τσέπες. Πρόκειται, δυστυχώς, για συχνό φαινόμενο σε συγκεκριμένη παραγγελία μηχανήματος από τον πελάτη το κατάστημα να επικαλείται ελλείψεις στην αγορά τμημάτων του υπολογιστή, προκειμένου να "φουσκώνει" συνεχώς το λογαριασμό οδηγώντας τον πελάτη σε αγανάκτηση ή ακόμα και απόγνωση.

Το περιοδικό μας θα είναι πάντοτε στη διάθεσή σαςκαι θα φιλοξενεί εμπειρίες από την επαφή σας με καταστήματα του χώρου.

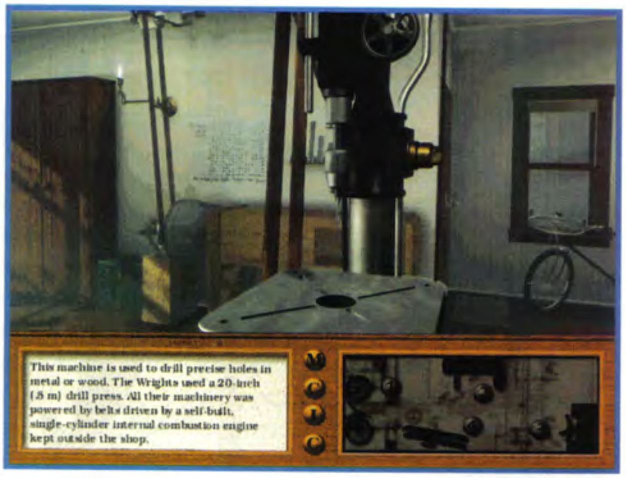
■

INVENTORLABS: TRANSPORTATION

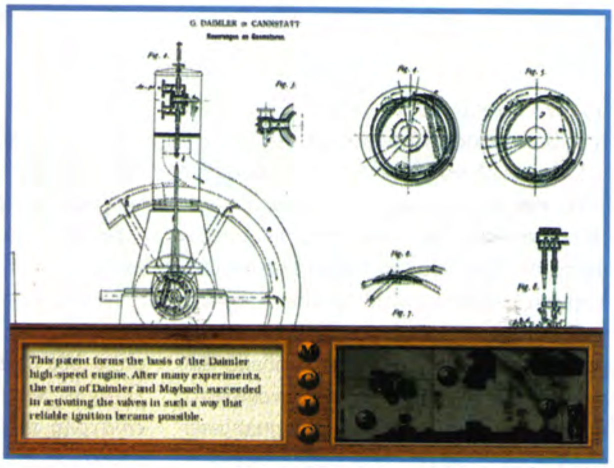
Στα εργαστήρια των μεγάλων εφευρετών

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

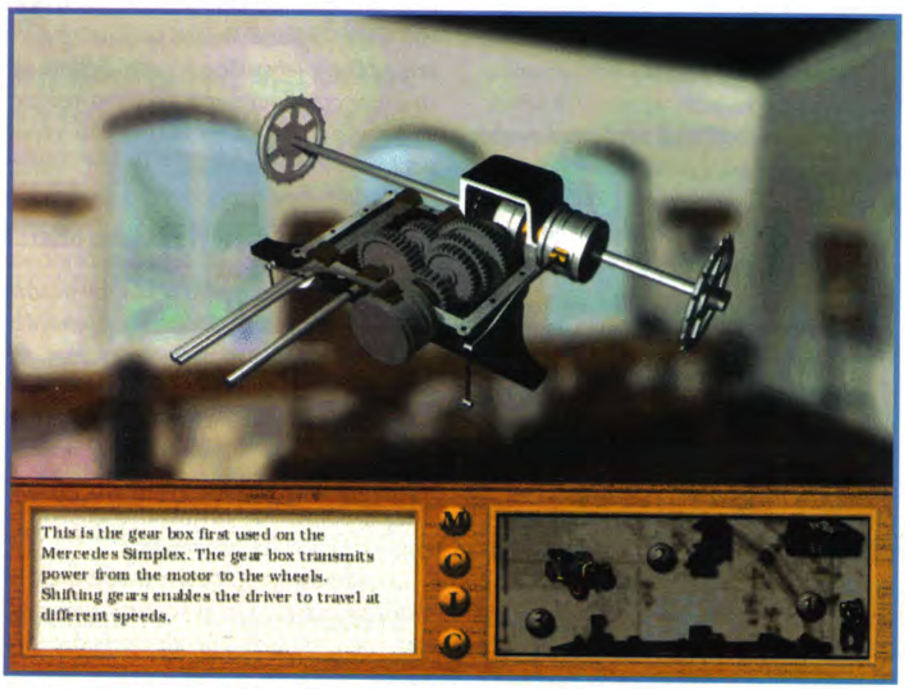
Η εμφάνιση του CD-ROM πριν από μερικά χρόνια επέφερε σημαντικές αλλαγές στο χώρο των οικιακών υπολογιστών. Ακόμη και το συνήθως παραμελημένο εκπαιδευτικό software απέκτησε πιο πλούσιο περιεχόμενο, ελκυστικότερη μορφή και πιο πρωτότυπη παρουσίαση. Χαρακτηριστικό δείγμα αυτής της προόδου αποτελεί το "InventorLabs: Transportation", της καλιφορνέζικης RedHill Studios. Πρόκειται για μία multimedia απόπειρα γνωριμίας με μερικούς από τους μεγαλύτερους εφευρέτες στον τομέα των μεταφορικών μέσων των προηγούμενων αιώνων. Πρώτος εμφανίζεται ο Gottblieb Daimler, ο οποίος έφτιαξε το 1901 ένα πρωτοποριακό αυτοκίνητο που πήρε ένα όνομα το οποίο έμελλε να γίνει πολύ γνωστό: Mercedes. Στη συνέχεια, το πρόγραμμα παρουσιάζει τους αδελφούς Wright και το σημαντικό δημιούργημά τους, το αεροπλάνο. Τέλος, μας δίνεται η δυνατότητα να γνωρίσουμε τον George Stephenson και την ατμομηχανή του.



Ένα ηλεκτρικό τρυπάνι σε δράση.



Το σύστημα χρονισμού των βαλβίδων στη μηχανή Daimler.



Το κιβώτιο ταχυτήτων της Mercedes του 1901.

Κάθε εφευρέτης μάς ξεναγεί στο εργαστήριό του, όπου μπορούμε να παρατηρήσουμε τα εργαλεία και όργανα που χρησιμοποιούσε, να ενημερωθούμε για πειράματα και να δούμε τα αποτελέσματα των προσπαθειών του. Η παρουσίαση γίνεται με κατανοητά κείμενα, ωραίες φωτορεαλιστικές εικόνες και παραστατικά σχεδιαγράμματα, που κάποιες φορές είναι κινούμενα.

Για την κατανόηση των βασικών αρχών λειτουργίας κάθε παρουσιαζόμενης μηχανής, συμπεριλαμβάνονται μερικά ευχάριστα, αν και απλοϊκά, παιχνίδια. Επί παραδείγματι, στο εργαστήριο του Daimler καλούμαστε να επιλέξουμε την καταλληλότερη σχεδίαση του καρμπιρατέρ, με σκοπό να καταλάβουμε ποια είναι η σωστή αναλογία αέρα και καυσίμου για την αποδοτικότερη λειτουργία του κινητήρα.

Η πρωτοτυπία του προγράμματος έγκειται στη χρήση της τεχνολογίας QuickTime VR της Apple, η οποία επιτρέπει την τρισδιάστατη περιήγηση σε έναν χώρο με τη

χρήση του ποντικιού. Κινώντας το ποντίκι, στρέφετε το βλέμμα σας όπου θέλετε στο χώρο, με έναν τρόπο που θυμίζει το Atlantis όπως θα αναγνωρίσουν οι πιο "παιχνιδιάρηδες" ανάμεσά σας.

Εκτός από την περιπλάνηση στα εργαστήρια, τις παρεχόμενες πληροφορίες και τα εκπαιδευτικά παιχνιδάκια, στο πρόγραμμα περιέχεται και ένα πιο πλήρες παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου, με το όνομα Road Race.

Ο παίκτης καλείται να διαμορφώσει το αμάξωμα, τα εξαρτήματα και τον κινητήρα ενός μικρού ηλεκτρικού αυτοκινήτου και να αγωνιστεί με αυτό σε μια σειρά από διαφορετικές πίστες, τις οποίες βλέπουμε από πάνω.

Σύμφωνα με το λιτό συνοδευτικό manual, το παιχνίδι έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα, αφού με αυτό ο χρήστης κατανοεί αρχές της φυσικής όπως τη ροπή, τη δύναμη και την τριβή. Παρ' όλα αυτά, το Road Race δεν καταφέρνει να κεντρίσει το ενδιαφέρον των παικτών, κυρίως λόγω του ελλιπούς gameplay.

Σε γενικές γραμμές, το InventorLabs είναι όμορφα σχεδιασμένο. Η χρήση της λειτουργίας QuickTime VR, παρά τα κάποια περιστασιακά bugs, προσφέρει μια ευχάριστη πρωτοτυπία.

Η ποιότητα της παρουσίασης βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα, το δε περιεχόμενο, παρ' ότι δοσμένο με ακρίβεια, είναι μάλλον περιορισμένο σε ό,τι αφορά την ποσότητα.

Συνυπολογίζοντας όμως την καλή τιμή, το InventorLabs: Transportation αποδεικνύεται μια καλή αγορά. Αν μάλιστα σας ενδιαφέρει το αντικείμενο που πραγματεύεται, μπορείτε να προμηθευτείτε και το άλλο μέλος της σειράς που παρουσιάζει τους Thomas Edisson, Alexander Graham Bell και James Watt.

ΕΤΑΙΡΙΑ: RedHill Studios
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win 3.1/95, 486/66, 12MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, sound card, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 8.900 δρχ.

DR SOLOMON'S HOMEGUARD

Ο φρουρός των δεδομένων σας

του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

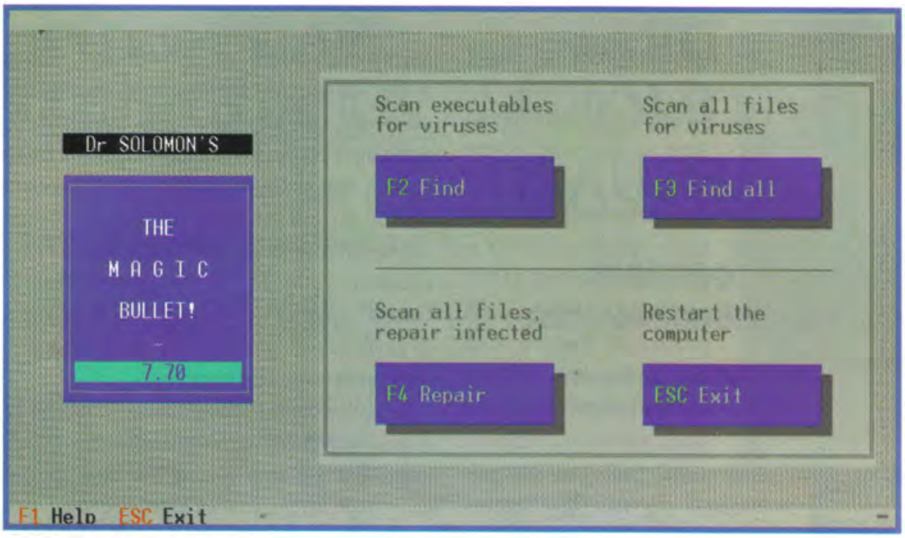
Η Dr Solomon's Software Ltd από την ίδρυσή της, το 1984, πρωτοστατεί διεθνώς στον εντοπισμό και την αντιμετώπιση των computer viruses. Διαθέτει συνολικά 300 γραφεία σε όλο τον κόσμο, ενώ τα κεντρικά της βρίσκονται στο Buckinghamshire της Αγγλίας, τη Μασαχουσέτη των ΗΠΑ και το Αμβούργο της Γερμανίας. Το σημαντικότερο προϊόν που παράγει είναι το Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit, το οποίο έχει ξεπεράσει σε πωλήσεις τα 3 εκατομμύρια κομμάτια παγκοσμίως. Ανιχνεύει περισσότερους από 11.000 γνωστούς μέχρι σήμερα ιούς και διατίθεται σε εκδόσεις για Windows 3.x, Windows NT, Windows 95, Netware και OS/2.

Σήμερα τα περισσότερα αντι-ιικά προϊόντα των μεγάλων εταιριών του χώρου (Dr Solomon's, McAfee, Symantec) είναι προγράμματα εξελιγμένα και επεκτάσιμα, που προορίζονται να εξαλείψουν τον κίνδυνο μόλυνσης του υπολογιστή από κάποιον γνωστό ιό και να ελαχιστοποιήσουν την περίπτωση μόλυνσης από κάποιον άλλο άγνωστο. Το πρόβλημα όμως που προκύπτει για τον απλό χρήστη που θέλει να προστατέψει το home PC του αφορά συνήθως στο υψηλό κόστος της αγοράς τους και των απαιτούμενων επεκτάσεών τους. Το "Dr Solomon's HomeGuard" έρχεται να καλύψει ακριβώς αυτό το κενό, χωρίς όμως να κάνει συμβιβασμούς στην προστασία που παρέχει.

Το πρόγραμμα κυκλοφορεί σε 5 δισκέτες. Η πρώτη ονομάζεται Magic Bullet και χρησιμοποιείται για τη σάρωση του συστήματος πριν από την κανονική εγκατάσταση του προγράμματος. Επομένως, αρχικά, είναι απαραίτητο να γίνει ένα cold start του υπολογιστή από αυτήν τη δισκέτα, η οποία θα ελέγξει το boot-sector του σκληρού δίσκου και όλα τα αρχεία των δίσκων (και μάλιστα από δύο φορές) για τυχόν μόλυνση. Εφόσον όλα εξελιχθούν ομαλά, μπορείτε να μπείτε στα Windows 3.x ή τα Windows 95, όπου θα εγκαταστήσετε το WinGuard από την αντίστοιχη έκδοση (δύο δισκέτες η καθεμία). Η διαδικασία είναι απλούστατη και διαρκεί μόλις λίγα λεπτά. Στο εξής, η μόνη ένδειξη της παρουσίας του ως φύλακα των αρχείων σας θα είναι ένα χαριτωμένο icon στο tray της Taskbar και η τυχόν ένδειξη απομάκρυνσης κάποιου ιού που εντοπίστηκε και εξολοθρεύτηκε επιτυχώς. Η εξαιρετική ευχρηστία του αποτελεί αναμφισβήτητα ένα από τα ατού



Dr Solomon's HomeGuard Anti-Virus.



Πλήρης έλεγχος του υπολογιστή πριν από την εγκατάσταση.

του. Για όποιον μάλιστα ενδιαφέρεται να έχει τον έλεγχο των πραγμάτων, ένα κλικ στο icon που προαναφέραμε θα ανοίξει το λιτό παράθυρο του προγράμματος, το οποίο μέσω δύο menus και ενός help παρέχει πρόσβαση στις επιλογές του (ενεργοποιούνται μόνο μετά την επανεκκίνηση των Windows). Μπορείτε να επιλέξετε το είδος των αρχείων που θα ελέγχονται, να προσδιορίσετε τους προς σάρωση δίσκους (τοπικούς ή και δικτύου), να ορίσετε έναν κωδικό ή και να απενεργοποιήσετε την αυτόματη "απολύμανση". Στην τελευταία περίπτωση, όμως, όταν σας δοθεί ένδειξη εντοπισμού κάποιου ιού, είστε υποχρεωμένοι να κάνετε reboot είτε με χρήση του Magic Bullet είτε αφού ενεργοποιήσετε την επιλογή Auto-Disinfect, προκειμένου να τον απομακρύνετε.

Το HomeGuard μπορεί να μη διαθέτει τις εξελιγμένες επιλογές του μεγάλου "αδελφού" του, ωστόσο πρόκειται για ένα αξιόλογο και αποτελεσματικό (χρησιμοποιεί την ίδια virus database) προϊόν που παρέχει ικανοποιητική και οικονομικά προσιτή ασφάλεια στον χομπίστα. Επιπλέον παρέχει δωρεάν αναβάθμιση (διατίθενται τέσσερις ετήσιες).

ΕΤΑΙΡΙΑ: Dr Solomon's Software
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: i386 και άνω, 4MB RAM στα Windows 3.x και 8MB RAM στα Windows 95, 3MB free HD space
ΔΙΑΘΕΣΗ: A.E.C. Consultants, τηλ.: 00357 4 656108

PRIMORTALS

Ο Mr Spock και οι δεινόσαυροι...

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το ερώτημα αν είμαστε μόνοι στο διάστημα έχει απασχολήσει πολλούς ανθρώπους με ανησυχίες. Μία απάντηση σε ερώτημα αυτό δίνουν οι σταθμοί SETI. Για όσους δεν γνωρίζουν, πρόκειται για τεράστια ραδιοτηλεσκόπια στραμμένα στο διάστημα, τα οποία προσπαθούν να συλλάβουν οποιαδήποτε ένδειξη προερχόμενη από νοήμονα μορφή ζωής.

Η αρχική ιδέα για τη δημιουργία του Primortals γεννήθηκε κατά την πρώτη επίσκεψη του Leonard Nimoy, πιο γνωστού ως Mr Spock στο Star Trek, σε σταθμό SETI. Το Primortals είναι ένα comic επιστημονικής φαντασίας που πραγματεύεται την πρώτη επαφή των ανθρώπων με εξωγήινους. Συγκεκριμένα, ένας προηγμένος λαός, ιδιαίτερα ευαίσθητος στη διατήρηση ζωής οποιασδήποτε μορφής, σώζει από την καταστροφή τους δεινόσαυρους της Γης μεταφέροντάς τους σε έναν διαστημικό πλανήτη-πάρκο, όπου ζουν και εξελίσσονται. Με την πρόοδο όμως έρχεται η αμφισβήτηση των προστατών τους και η επανάσταση. Το πεδίο της μάχης μεταφέρεται, δεν θα σας πούμε πώς, στη Γη. Κάπου εκεί αρχίζει η διήγηση της ιστορίας των Primortals.

Το ομώνυμο CD-ROM περιλαμβάνει τρεις λειτουργίες: Evolution, Play και Teknofiles. Στην πρώτη λειτουργία παρακολουθούμε σε video τον ίδιο τον Nimoy, ο οποίος διηγείται την πρώτη επίσκεψή του σε σταθμό SETI και το πώς εμπνεύστηκε τους Primortals. Επίσης, μαθαίνουμε για τη διαδικασία δημιουργίας του CD-ROM και παρακολουθούμε τον τρόπο της τεχνικής επεξεργασίας του.

Η λειτουργία Play, που είναι και η βασικότερη του προγράμματος, παρουσιάζει τα 6 πρώτα τεύχη του comic Primortals στην οθόνη μας, προσπαθώντας να εκμεταλλευθεί τα multimedia χαρακτηριστικά των σύγχρονων υπολογιστών. Πολλά από τα καλοσχεδιασμένα - στο πνεύμα των Marvel comics - σκίτσα συνοδεύονται από animations, ενώ η δράση συνοδεύεται από ατμοσφαιρική μουσική. Παρά τις βελτιώσεις αυτές, όμως, η παρουσίαση του comic δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα εντυπωσιακό slide show, ενώ υπήρχαν περιθώρια να γίνει πιο συναρ-



Ο Zeerus, ένας από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας.


MULTIMEDIA ΠΛΑΙΣΙΟ
Ηχος και εικόνα που συναρπάζουν σε τιμές που εντυπωσιάζουν.
FAST MOVIE MACHINE 2
66.900
SOUNDBLASTER 64 GOLD
61.000
ΤΑ ΠΙΟ ΠΛΗΡΗ ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΑ ΤΜΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA ΣΕ ΝΕΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΜΕ ΤΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ
FAST FPS 60
58.500
ΗΧΕΙΑ PRIMAX 240 W PMPO
16.000
ΗΧΕΙΑ SONY 15 W
27.900
SOUND CARD SCHUBERT 3D
5.900
CD ROM DRIVE 16x GOLDSTAR
21.800
CD ROM DRIVE 24x GOLDSTAR
26.900
ΗΧΕΙΑ AIWA 2x5 W RMS
12.900
MIDI KEYBOARD PRIMAX HOME STUDIO
61.100
TIMONI THRUSMASTER
22.800
JOYSTICK QUICKSHOT SKYMASTER
9.900
ΗΧΕΙΑ AIWA 2x1 W RMS
4.900
JOYSTICK PRIMAX
2.200
JOYSTICK QUICKSHOT AVENGER
3.650
HEWLETT PACKARD PHOTOSMART CAMERA
112.900
LIFEVIEW VIDEOCONFERENCE KIT
79.900
Τώρα ΠΛΗΡΗΣ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΤΙΤΛΟΥΣ PLAYSTATION ΣΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ
• ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%.
• ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΑΛΛΑΓΗΣ ΤΙΜΩΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.
ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΕΩΝ & ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24, ΤΗΛ.: 3844001-4
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΒΟΡΕΙΩΝ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ
ΟΜΗΡΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6779200-3
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΟΔΟΥ
ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΤΗΛ.: 2892000-30
SERVICE & UPGRADE
ΖΑΪΜΗ 10, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3846483, 3846433, 3844001, FAX: 3806928
πλαισιο



Χαρακτηριστικός τρόπος σχεδίασης που θυμίζει κλασικά Marvel comics.



Ο Stewart (στα δεξιά) είναι ένας ανοιχτόμυαλος γνώστης της Πληροφορικής που έχει πρωταγωνιστικό ρόλο στο comic.

παστική και ενδιαφέρουσα. Το πιο σημαντικό και πρωτότυπο στοιχείο της αφήγησης αφορά στη δυνατότητα να επιλέξουμε έναν από τους τέσσερις βασικούς χαρακτήρες και να παρακολουθήσουμε την ιστορία μέσα από τα μάτια του, καθώς και να επιλέξουμε σε κάποια στρατηγικά σημεία την πορεία της διήγησης.

Το τρίτο τμήμα του προγράμματος είναι μια απλή βάση δεδομένων, η οποία μας ενημερώνει για όλους τους πρωταγωνιστές του comic και μας μαθαίνει τα επιστημονικά ευρήματα και τις θεωρίες στις οποίες στηρίζεται η σύλληψη του comic. Το comic Primortals είναι προσεγμένο και όμορφα σχεδιασμένο - μερικές ιδέες μάλιστα ανήκουν στον μεγάλο Isaac Asimov.

Το CD-ROM, όμως, παρ' ότι δίνει έναν "ζωντανό" τόνο στην αφήγηση και μερικές επιπλέον πληροφορίες, είναι περιορισμένο καθώς περιέχονται μόλις 6 τεύχη του comic. Αν και η τιμή του είναι προσιτή, μάλλον απευθύνεται μόνο στους θιασώτες του comic.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Big Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win 3.1/95, 486/66MHz, 16MB RAM, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397
ΤΙΜΗ: 7.400 δρχ.

ΝΕΟΙ ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ: ΠΛΑΝΗΤΕΣ & ΔΟΡΥΦΟΡΟΙ

Κόκκινοι γίγαντες, άσπροι νάνοι και άλλα...

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Παράλληλα με την κυκλοφορία του τίτλου "Αιλουροειδή", την παρουσίαση του οποίου φιλοξενήσαμε στο προηγούμενο τεύχος, η ελληνική εταιρία "Ερευνητές Multimedia" παρουσίασε τη νέα εφαρμογή, με αστρονομικό περιεχόμενο και όνομα, "Πλανήτες και Δορυφόροι". Αυτήν τη φορά όμως δεν έχουμε να κάνουμε με τη διασκευή ενός αγγλόφωνου τίτλου, αλλά με μια εξ ολοκλήρου ελληνική προσπάθεια. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα εκπαιδευτικού χαρακτήρα, το οποίο αναλαμβάνει να μας παρουσιάσει ένα πλήθος θεμάτων που αφορούν στο διάστημα, το ηλιακό σύστημα και τον πλανήτη μας, χρησιμοποιώντας τα multimedia χαρακτηριστικά των υπολογιστών μας. Συγκεκριμένα, γίνεται μια διάκριση των περιεχομένων του τίτλου σε 4 τμήματα (Επισκόπηση, Περιήγηση, Εξερεύνηση, Ενότητες), τα οποία μεταξύ άλλων περιέχουν πληροφορίες για τη γέννηση των πλανητών, τους αστεροειδείς, τους δακτυλίους του Κρόνου, τους δορυφόρους του Δία, τις αποστολές από τη Γη στους διάφορους πλανήτες, τα γεωλογικά στοιχεία που είναι γνωστά για αυτούς, το λόγο για τον οποίο εξαφανίστηκαν οι δεινόσαυροι, τα αστέρια που πέφτουν, τη μυθολογία σχετικά με τους πλανήτες κ.ά. Η παρουσίαση των θεμάτων γίνεται υπό μορφή απλού κειμένου, ενώ συχνά διανθίζεται με εικόνες, video και αφήγηση. Πανταχού παρούσα είναι η υπέροχη ("διαστημική" την αποκαλεί η συσκευασία) μουσική επένδυση του τίτλου.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι ξεναγός στο ταξίδι μας είναι ο Διονύσης Σιμόπουλος, δι-



Η εισαγωγική οθόνη του τίτλου.

ευθυντής του Ευγενίδειου Πλανηταρίου. Η παρουσία του αποτελεί εχέγγυο επιστημονικής και ακριβούς παρουσίασης των αναλυόμενων θεμάτων. Τα κείμενα είναι γραμμένα με σαφήνεια, χωρίς όμως να καταφεύγουν σε ελλιπείς και απλοϊκές εξηγήσεις, το δε οπτικό υλικό πολύ ενδιαφέρον. Γενικά στο "Πλανήτες και Δορυφόροι" έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στο σχεδιασμό. Τα γραφικά είναι πολύ καλής ποιότητας και οι οθόνες οργανωμένες με όμορφο τρόπο. Ενδεικτικό της αξιέπαινης καλλιτεχνικής επιμέλειας είναι η ύπαρξη ενός "μουσικού πορτρέτου" για κάθε πλανήτη.

Δυστυχώς, όμως, η ευχρηστία του τίτλου δεν αφήνει εξίσου θετικές εντυπώσεις. Εχω σχηματίσει την εντύπωση ότι τα περισσότερα πακέτα που έχουν φτιαχτεί με το Multimedia Toolbook αφήνουν την αίσθηση ότι είναι ημιτελή. Στο "Πλανήτες και Δορυφόροι", για παράδειγμα, για την ανάγνωση του κειμένου, η μετακίνηση πάνω-κάτω δεν μπορεί να γίνει με τα πλήκτρα, παρά μόνο επιλέγοντας με το ποντίκι το αντίστοιχο icon. Ενα άλλο ελαφρώς ενοχλητικό στοιχείο είναι ότι τα videos προβάλλονται με πολύ αργή ταχύτητα, προφανώς για να συγχρονίζονται με τον αφηγητή.



Χρήσιμες πληροφορίες για τους πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος.

Πρόκειται για ένα πακέτο, το οποίο μπορεί να παρουσιάζει κάποιες μικρές τεχνικές ατέλειες, ωστόσο περιέχει έναν θησαυρό πληροφοριών και ξεχωρίζει στον οπτικοακουστικό τομέα. Συνυπολογίζοντας την πολύ καλή τιμή του, δύσκολα μπορεί κάποιος να μείνει ασυγκίνητος σε αυτήν την προσφορά των "Εξερευνητών".

ΕΤΑΙΡΙΑ: Ερευνητές Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/50, Win 3.1/95, 8MB RAM, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

CRIME COLLECTION

Οι μεγαλύτεροι εγκληματίες... στο σπίτι σας!

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

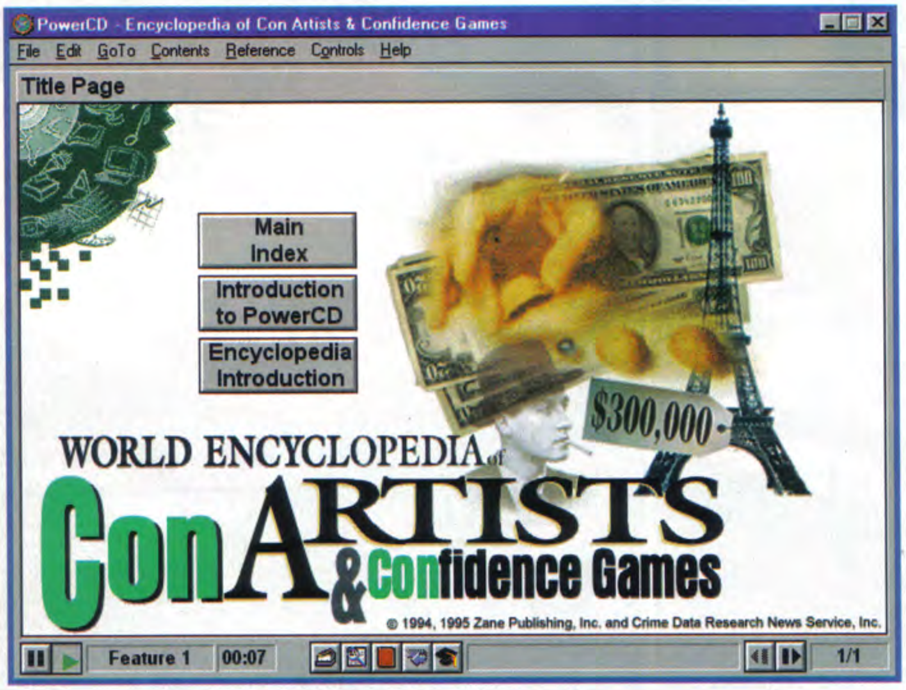
Πώς θα σας φαινόταν, αλήθεια, αν είχατε κρυμμένους μέσα στο συρτάρι της βιβλιοθήκης σας όλους τους εγκληματίες, απατεώνες και αετονύχηδες του πλανήτη μας;

Το "Crime Collection" έχει δανειστεί τα... υπερπολύτιμα στοιχεία του από δημοσιογραφικές έρευνες, ιστορικές καταγραφές καθώς και από τους απόρρητους φακέλους της αστυνομίας, περιγράφοντας με τον ιδανικότερο τρόπο εγκληματικές πράξεις που άφησαν το στίγμα τους στο χρόνο.

Μέσα στους έξι τίτλους που περιέχονται στο πακέτο μάς δίνεται η δυνατότητα να γνωρίσουμε ιστορικές δολοφονίες, οργανώσεις, εξαπατήσεις του νόμου, δικαστικά εγκλήματα καθώς επίσης και το λεξιλόγιο των εγκληματιών.

Πιο συγκεκριμένα η παραγωγή της Power CD χωρίζεται σε έξι μέρη, όσα ακριβώς και τα CDs, καθένα από τα οποία πραγματεύεται διαφορετικό θέμα.

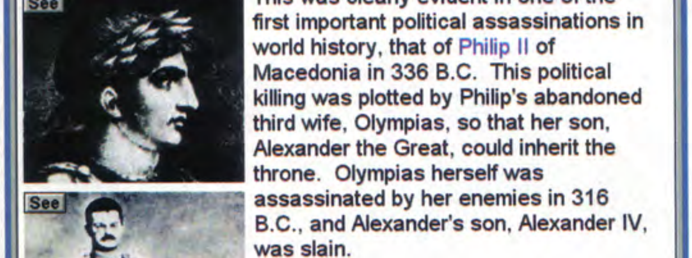
Οι τίτλοι έχουν τις εξής ονομασίες: 1) Assassination, 2) Con Artists & Confidence Games, 3) 20th Century Murder, 4) Western Lawmen & Outlaws, 5) Criminal Language και 6) Organized Crime.



Οι πιο γνωστοί "Κοσκωτάδες" της ιστορίας σε multimedia version.

Ο πρώτος τίτλος, με την ονομασία Assassination, σας ξεναγεί στις ιστορικές δολοφονίες από το 336 π.Χ. μέχρι τις μέρες μας. Εχετε τη δυνατότητα να εξερευνήσετε περισσότερες από 780 δολοφονίες, όπως αυτές του Καλιγούλα ή του Προέδρου των Η.Π.Α. Τζον Φιτζέραλντ Κέννεντι, μαθαίνοντας τις αφορμές, τις μεθόδους και την πολιτική σκοπιμότητά τους.

Στο δεύτερο CD, ονόματι Con Artists & Confidence Games, θα γνωρίσετε από κοντά τους ατσίδες της απάτης, τους ανθρώπους που θησαυρίζουν εκμεταλλευόμενοι την αφέλεια ή την καλοπιστία των συνανθρώπων τους, καθώς και εξαπατήσεις που αφορούν στον τζόγο και το χρήμα. Περιέχονται περισσότερες από 240 επικίνδυνες απάτες οικογενειακές, χρηματιστηριακές, καζίνου και τζόγου, πλαστογραφήσεις χρημάτων και επιταγών κ.ά. Επίσης, θα δείτε το πλαστό ημερολόγιο του Αδόλφου Χίτλερ.



Οι σημαντικότερες πολιτικές δολοφονίες ξεδιπλώνονται στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Στο τρίτο CD σάς δίνεται η δυνατότητα να εξερευνήσετε τη σκοτεινή πλευρά της ανθρώπινης ψυχής, να προσεγγίσετε τον εγκληματία και να δείτε τι τον οδήγησε στην πράξη του. Θα διαπιστώσετε ένα κοινό σημείο σε όλους αυτούς τους ανθρώπους: το γεγονός ότι το μυαλό τους λειτουργούσε σε άλλο μήκος κύματος από αυτό των συνανθρώπων τους. Στο CD περιέχονται περισσότερες από 1.100 εγγραφές με όλες τις παράξενες υποθέσεις που προκάλεσαν το δημόσιο αίσθημα σε παγκόσμιο επίπεδο. Δείτε επίσης την πορεία των ερευνών και των ανακρίσεων των υποθέσεων αυτών καθώς και τις τιμωρίες που τελικά επιβλήθηκαν στους κατηγορουμένους.

Στο τέταρτο CD (Western Lawmen & Outlaws) παρουσιάζονται οι καλοί και οι κακοί της Αγριας Δύσης. Περισσότεροι από 600 πιστολέρος, κλέφτες τρένων και αμαξών, συμμορίες, χαρτοπαίκτες, σερίφηδες και αυτόκλητοι ή όχι υπερασπιστές του νόμου παρελαύνουν στις οθόνες του υπολογιστή σας.

Στον επόμενο τίτλο, με την ονομασία Criminal Language, περιέχονται οι ετυμολογίες περισσότερων των 16.000 ιστορικών λέξεων και φράσεων που χρησιμοποιούν οι εγκληματίες, οι παράνομοι, οι λαθρέμποροι, το εγκληματολογικό τμήμα της αστυνομίας κ.ά. Παράλληλα έχετε τη δυνατότητα να μάθετε πώς λειτουργεί η δικαιοσύνη στις ΗΠΑ.

Το τελευταίο CD της συλλογής έχει την ονομασία Organized Crime και εξετάζει το οργανωμένο έγκλημα, τους γκάγκστερ, τη μαφία, τις οικογένειες, τα συνδικάτα, τις οργανώσεις μέσα από 600 multimedia αναφορές.

Μπορείτε να δείτε τη δραστηριότητα του διαβόητου Αλ Καπόνε και να γνωρίσετε μερικές από τις πιο σημαντικές οικογένειες καθώς και τις σημαντικότερες εξτρεμιστικές οργανώσεις που έχουν κάνει την εμφάνισή τους μέχρι τις μέρες μας.

Πρόκειται, σε γενικές γραμμές, για έναν πολύ αξιόλογο τίτλο. Ο χωρισμός σε κεφάλαια διευκολύνει την προσέγγιση του χρήστη, περιέχεται πληθώρα στοιχείων, ενώ το φωτογραφικό υλικό είναι εκπληκτικό.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Power CD
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386/33MHz, 2x CD-ROM, 8MB RAM, 10MB free disk space, sound card 8bit, SVGA 640x480x256 colors, Windows 3.1 ή νεότερα
Διάθεση: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660


Ο Ντέιβιντ δεν θα ζήσει για πολύ ακόμη...
... και μόνον εσύ μπορείς να τον βοηθήσεις
Αυτό είναι το πρώτο παιχνίδι Magic του Ντέιβιντ και όπου να 'ναι θα τον λιώσουν. Η σκληρή αλήθεια έχει πια φανερωθεί. Ο Ντέιβιντ δεν έχει ιδέα πώς να παίξει Magic. Προσπάθησε να σταματήσει μία fireball με αέρα κοπανιστό. Ξόδεψε τις εφεδρείες του δηλώνοντας επίθεση... κατά τη διάρκεια του γύρου του αντιπάλου του!
Το Portal είναι ένα set Magic, σχεδιασμένο να δώσει μια ευκαιρία στους "Ντέιβιντ" αυτού του κόσμου. Είναι συμβατό με το Magic, αλλά ευκολότερο ως προς την εκμάθησή του.
Αν γνωρίζετε κάποιον σαν τον Ντέιβιντ, κάποιον με το πρόβλημά του, δώστε του τη βοήθεια που έχει ανάγκη.
MAGIC
PORTAL
PORTAL™
A NEW ENTRY INTO THE DYNAMIC GAME.
Wizards OF THE COAST®
κάισσα
Πληροφορίες: ΚΑΙΣΣΑ, 3606488
MAGIC The Gathering®
WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, and Portal are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. ©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.
http://www.wizards.be

CD GOLD
Δυναμική multimedia επίθεση

Πριν από λίγες εβδομάδες κυκλοφόρησε σε όλα τα περίπτερα και τα ειδικά βιβλιοπωλεία μία νέα εκδοτική προσπάθεια της Compupress. Πρόκειται για την ηλεκτρονική σειρά "CD GOLD" με υπότιτλο "Επιλεγμένες multimedia εφαρμογές για όλους", η οποία καλύπτει τους τομείς του αθλητισμού, της εκπαίδευσης και της επιστήμης. Ο πρώτος τίτλος της πρωτοποριακής αυτής σειράς αναφέρεται στη μεγάλη πορεία της ομάδας μπάσκετ του Ολυμπιακού στο Ευρωπαϊκό Κύπελλο την περίοδο 1996-1997 και ο δεύτερος στην κατάκτηση του πλανήτη Αρη.

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανεση
pandri@compulink.gr



Ενα χαρακτηριστικό της σειράς CD GOLD, το οποίο αξίζει ιδιαίτερης μνείας, είναι η τιμή. Πιστεύουμε ότι το ποσό των 3.000 δρχ. είναι μικρό και ανταποκρίνεται πλήρως στις επιθυμίες του αγοραστικού κοινού, το οποίο κατακλύζεται καθημερινά από προσφορές και "προσφορές" κάθε είδους.
Στην προκειμένη περίπτωση πρόκειται για ολοκληρωμένες εφαρμογές, όμορφα σχεδιασμένες και τεκμηριωμένες, που αξίζουν, ούτως ή άλλως, αυτήν τη χαμηλή τιμή. Ας δούμε όμως αναλυτικότερα τις δύο πρώτες εφαρμογές της σειράς που ήδη κυκλοφορούν.

"ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ: ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ"

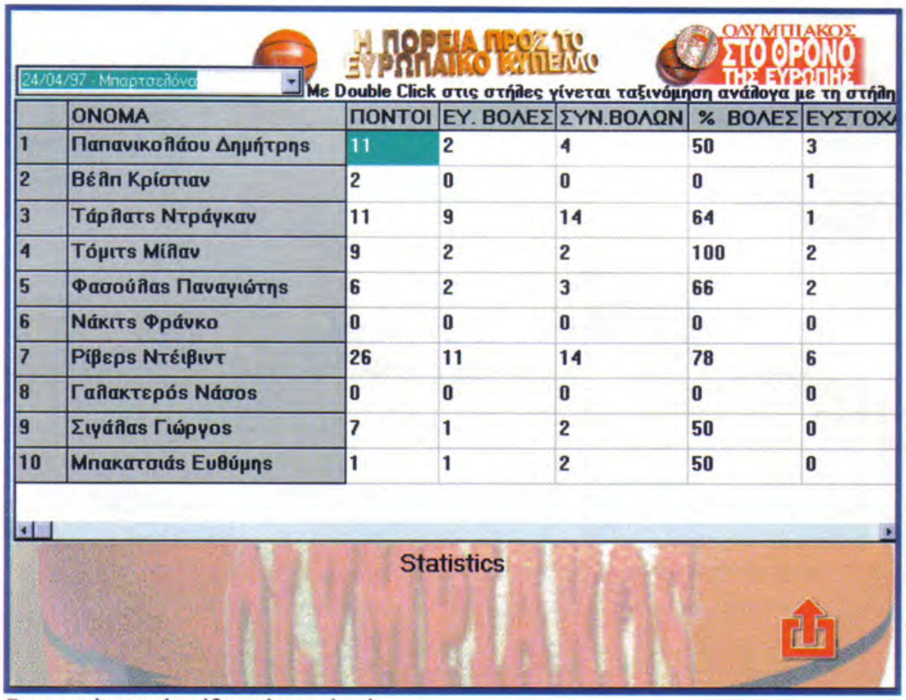
Το καλοκαίρι του 1996, μία είδηση έπεσε σαν βόμβα στο ελληνικό μπάσκετ: ο Γιάννης Ιωαννίδης, προπονητής του Ολυμπιακού τα τελευταία 5 χρόνια, φεύγει, και μάλιστα ως αποτυχημένος, από την ομάδα με την οποία κατάκτησε 4 συνεχείς φορές το Πρωτάθλημα Ελλάδας και συμμετείχε 2 συνεχόμενες φορές σε Final Four. Την αρχική έκπληξη του κόσμου ακολουθεί ο θαυμασμός: ο διάδοχός του, Ντούσαν Ιβκοβιτς, εμπνέοντας μία νέα νοοτροπία στην ομάδα, τόσο στον ψυχολογικό όσο και στον αγωνιστικό τομέα, την οδηγεί την περίοδο 1996-1997 σε μία καταπληκτική πορεία, η οποία καταλήγει, στις 24 Απριλίου 1997, στην κατάκτηση του Ευρωπαϊκού Κυπέλλου, νικώντας στον τελικό τη μεγάλη Μπαρτσελόνα με το εντυπωσιακό αποτέλεσμα 73-58. Το ολονύκτιο, ξέφρενο πανηγύρι εκείνης της βραδιάς, της Μεγάλης Πέμπτης, θα το θυμούνται για πολλά χρόνια οι κάτοικοι του Πειραιά!

Τη συγκλονιστική πορεία του Ολυμπιακού μπορούμε να παρακολουθήσουμε στην εφαρμογή του CD GOLD, η οποία δημιουργήθηκε με τα πιο σύγχρονα εργαλεία συγγραφής εφαρμογών πολυμέσων. Σημει-

ωτέον ότι η εφαρμογή δεν εγκαθιστά αρχεία στον υπολογιστή, αλλά λειτουργεί απευθείας από το CD-ROM. Η εκτέλεση του προγράμματος είναι εξαιρετικά απλή. Τοποθετώντας το δίσκο στον οδηγό CD-ROM, επιλέγουμε από το My Computer ή τον Windows Explorer το γράμμα που αντιστοιχεί στη CD-ROM συσκευή μας και κάνουμε διπλό κλικ στο αρχείο με το όνομα osfp.exe. Επίσης, μπορούμε είτε να φτιάξουμε ένα εικονίδιο για να ενεργοποιήσουμε από αυτό την εφαρμογή, είτε να δημιουργήσουμε μια συντόμευση (shortcut) προς το αρχείο αυτό στην επιφάνεια εργασίας (Desktop) ή σε οποιονδήποτε φάκελο του menu Εκκίνηση (Start).

Κατά την εκκίνηση της εφαρμογής μπορούμε να διακόψουμε το εισαγωγικό video με τα τελευταία δευτερόλεπτα του συγκλονιστικού τελικού κάνοντας κλικ με το ποντίκι στο χώρο όπου προβάλλεται το video. Το περιβάλλον της εφαρμογής είναι απλό στη σύνθεση και τη χρήση του. Στην αρχική οθόνη εμφανίζονται οι αγώνες που έδωσε η ομάδα σε όλη τη διάρκεια του πρωταθλήματος. Στο κάτω μέρος του πίνακα βρίσκονται πέντε πλήκτρα, τα οποία είναι διαθέσιμα σε όλες τις ενότητες της εφαρμογής και εκτελούν τις ίδιες πάντα λειτουργίες. Από αριστερά προς τα δεξιά, είναι τα εξής:

- Στατιστικά: Φέρνει στο προσκήνιο το πρόγραμμα ταξινόμησης στατιστικών στοιχείων. Ο πίνακας που καλείται από την αρχική οθόνη παρουσιάζει την απόδοση που είχαν σε όλη την Ευρωλίγκα οι παίκτες των ομάδων που αγωνίστηκαν στο Final Four. Η τελευταία στήλη του πίνακα αναφέρει την ομάδα στην οποία ανήκει ο παίκτης. Στις επιμέρους ενότητες ο πίνακας δίνει τα στατιστικά στοιχεία των παικτών του Ολυμπιακού για κάθε παιχνίδι ξεχωριστά.
- Ηχος: Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί το ηχητικό σήμα σε οποιοδήποτε σημείο της εφαρμογής.
- Υμνος: Ο θρυλικός ύμνος της πειραϊκής ομάδας. Εκτελείται από οποιοδήποτε σημείο της εφαρμογής. (Μην απογοητευθείτε από τον ήχο, πρόκειται για παμπάλαια, αλλά ιστορική, ηχογράφηση.)
- Φιλμ: Οδηγεί στο οπτικό υλικό της εφαρμογής, τις φωτογραφίες και τα videos από τους αγώνες. Στην αρχική οθόνη παρουσιάζονται φωτογραφίες όλης της ομάδας καθώς και ατομικές φωτογραφίες των παικτών με ένα σύντομο βιογραφικό σημείωμα καθενός. Στις επιμέρους ενότητες παρουσιάζεται υλικό από τους αγώνες.
- Εξοδος: Αν το επιλέξουμε, ενώ βρισκόμαστε στην αρχική οθόνη, επιφέρει το κλείσιμο της εφαρμογής. Επιλέγοντάς το, ενώ βρισκόμαστε σε κάποια από τις επιμέρους ενότητες, επιστρέφουμε στην αρχική οθόνη. Σε ό,τι αφορά το περιεχόμενο της εφαρμογής, κάνοντας κλικ σε οποιονδήποτε από τους αγώνες του πίνακα της αρχικής οθόνης, περνάμε στην επιμέρους ενό-



	ΟΝΟΜΑ	ΠΟΝΤΟΙ	ΕΥ. ΒΟΛΕΣ	ΣΥΝ.ΒΟΛΩΝ	% ΒΟΛΕΣ	ΕΥΣΤΟΧ
1	Παπανικολάου Δημήτρης	11	2	4	50	3
2	Βέλη Κρίστιαν	2	0	0	0	1
3	Τάρλατς Ντράγκαν	11	9	14	64	1
4	Τόμιτς Μίλαν	9	2	2	100	2
5	Φασούλας Παναγιώτης	6	2	3	66	2
6	Νάκιτς Φράνκο	0	0	0	0	0
7	Ρίβερς Ντέιβιντ	26	11	14	78	6
8	Γαλακτερός Νάσος	0	0	0	0	0
9	Σιγάλας Γιώργος	7	1	2	50	0
10	Μπακατσιάς Ευθύμης	1	1	2	50	0

Στατιστικά στοιχεία κάθε αγώνα ανά παίκτη.



Γενική περιγραφή κάθε παιχνιδιού.



Η αρχική οθόνη, από την οποία επιλέγουμε τον αγώνα που θέλουμε να μελετήσουμε.

τητα που αφορά στον αγώνα αυτό. Εκεί βλέπουμε μια σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού και χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα που περιγράψαμε ανωτέρω, μπορούμε να δούμε τα στατιστικά στοιχεία κάθε παίκτη της ομάδας που εμφανίστηκε στον συγκεκριμένο αγώνα ή το αντίστοιχο οπτικό υλικό. Αν θέλουμε να δούμε τα στοιχεία για κάποιο άλλο παιχνίδι, χωρίς να επιστρέψουμε στην αρχική οθόνη, μπορούμε να το επιλέξουμε από το πλαίσιο που είναι διαθέσιμο στο επάνω αριστερά τμήμα της οθόνης.

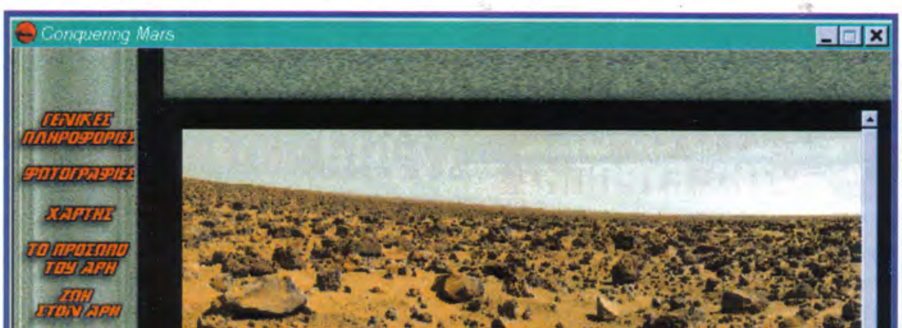
Μπορούμε ακόμη να ταξινομήσουμε τα στατιστικά στοιχεία με βάση μια συγκεκριμένη κατηγορία, κάνοντας διπλό κλικ σε κάποιο κελί της αντίστοιχης στήλης, ή να μελετήσουμε το οπτικό υλικό πιέζοντας το πλήκτρο του Φιλμ. Μαζί με την πρώτη φωτογραφία εμφανίζονται και πλήκτρα πλοήγησης προς την επόμενη ή την προηγούμενη φωτογραφία ή προς την προηγούμενη ενότητα του αγώνα που παρακολουθούμε, ενώ το πλήκτρο του Video εμφανίζεται όταν υπάρχουν αντίστοιχες εικόνες. Το 16σέλιδο τεύχος που συνοδεύει το CD-ROM περιλαμβάνει ένα επιμελημένο αφιέρωμα στην ευρωπαϊκή πορεία του Ολυμπιακού, έγχρωμα εικονογραφημένο. Επίσης, υπάρχει αναλυτικός πίνακας των συνοπτικών αποτελεσμάτων όλων των αγώνων, από την πρώτη αγωνιστική μέχρι τον μεγάλο τελικό, καθώς και μία αφίσα με τη θρυλική ομάδα εκείνης της περιόδου. Τέλος, υπάρχουν οι αναλυτικές οδηγίες για την ευκολότερη χρήση της εφαρμογής. Συμπερασματικά, πρόκειται για μία εύχρηστη εφαρμογή εμπλουτισμένη με πλούσιο ενημερωτικό υλικό. Θα σας χαρίσει σίγουρα αρκετές ώρες διασκέδασης.

"Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ"

Εδώ και πολλές δεκαετίες ο άνθρωπος ξέφυγε από τα στενά όρια της Γης και άρχισε να προσεγγίζει άλλους πλανήτες. Μετά τη Σελήνη, τον κοντινό δορυφόρο της Γης, σειρά είχε ένας πλανήτης τυλιγμένος από πολύ παλιά με ένα πέπλο μυστηρίου, ο Αρης. Θρύλοι και δοξασίες αναφορικά με τον πλανήτη και τους "κατοίκους" του μεγάλωσαν γενιές ανθρώπων.

Ο τίτλος "Η Κατάκτηση του Αρη" της σειράς CD GOLD περιλαμβάνει ιστορικά στοιχεία αλλά και όλες τις πρόσφατες εξελίξεις. Η εφαρμογή λειτουργεί απευθείας από το CD-ROM, εγκαθιστώντας απλώς ορισμένες βιβλιοθήκες στον κατάλογο \System των Windows 95. Για την εγκατάσταση αυτή αρκεί να τοποθετήσουμε το δίσκο στο CD-ROM drive, να επιλέξουμε από το My Computer ή τον Windows Explorer το γράμμα που αντιστοιχεί στη CD-ROM συσκευή μας και να κάνουμε διπλό κλικ στο αρχείο με το όνομα setup.exe.

Επίσης, μπορούμε είτε να φτιάξουμε είτε ένα εικονίδιο για να ενεργοποιήσουμε από



Χαρακτηριστική φωτογραφία της επιφάνειας του Αρη.

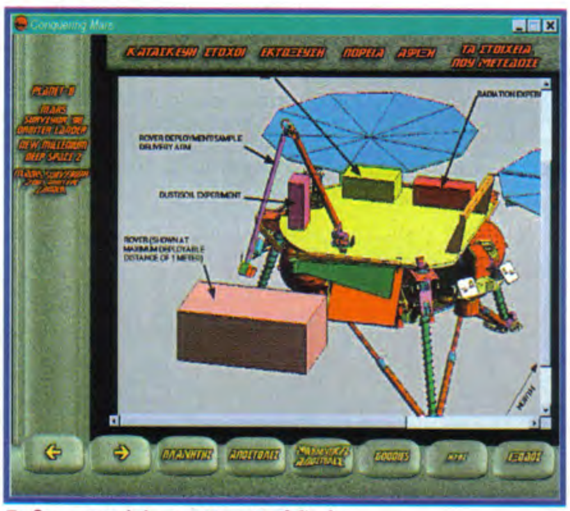
αυτό την εφαρμογή, είτε να δημιουργήσουμε μια συντόμευση (shortcut) προς το αρχείο αυτό, στην επιφάνεια εργασίας (Desktop) ή σε οποιονδήποτε φάκελο του menu Εκκίνηση (Start).

Κατόπιν, η εφαρμογή αρχίζει να εκτελείται, παρουσιάζοντάς μας μία εντυπωσιακή φωτογραφία του Κόκκινου Πλανήτη. Μπορούμε πάντα να διακόψουμε το εισαγωγικό video κάνοντας κλικ με το ποντίκι οπουδήποτε επάνω στην εικόνα του Αρη. Το περιβάλλον της εφαρμογής είναι δομημένο με απλό και πρακτικό τρόπο. Στο κάτω μέρος του πίνακα βρίσκονται οκτώ πλήκτρα, τα οποία είναι διαθέσιμα σε όλες τις ενότητες της εφαρμογής και εκτελούν τις ίδιες πάντα λειτουργίες:



Αναλυτικός χάρτης της επιφάνειας του πλανήτη.

• Πλανήτης: Στην ενότητα αυτή μπορούμε να βρούμε γενικές πληροφορίες για τον πλανήτη (μάζα, ατμόσφαιρα, θερμοκρασία, δορυφόροι κ.ά.), φωτογραφίες, videos και computer animations με υλικό που έχουν στείλει στη Γη τα διαστημόπλοια, τα οποία έχουν προσεγγίσει κατά καιρούς τον Κόκκινο Πλάνήτη, λεπτομερή χάρτη της επιφάνειας του Αρη (με επιλογές εμφάνισης μορφών ή/και ονομάτων περιοχών), ειδικά άρθρα για το περίφημο "Πρόσωπο" που βρίσκεται αποτυπωμένο στην επιφάνεια του πλανήτη και για το θέμα της ύπαρξης ζωής εκεί, καθώς και στοιχεία για την παρουσία του Αρη στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο.



Το διαστημικό όχημα Mars Pathfinder.

• Αποστολές: Περιλαμβάνει πλούσιο υλικό (κείμενα και σχεδιαγράμματα) για όλες τις μέχρι τώρα αποστολές διαστημοπλοίων στην ατμόσφαιρα και την επιφάνεια του Αρη, δίνοντας αναλυτικά στοιχεία (εκτόξευση, πορεία, άφιξη κ.ά.).

• Μελλοντικές Αποστολές: Κάθε χρόνο μέχρι το έτος 2005 έχουν προγραμματιστεί αποστολές στον Αρη. Εδώ υπάρχουν όλες οι σχετικές με αυτές πληροφορίες (προγραμματισμένες εκτοξεύσεις, τροχιές κ.ά.).

• Goodies: Δεν θα μπορούσαν, φυσικά, να λείπουν οι αναφορές στο Internet. Υπάρχουν πολλές Web διευθύνσεις στις οποίες έχουμε πρόσβαση με πολύ απλό τρόπο, κάνοντας κλικ επάνω τους και ενεργοποιώντας αυτόματα τον browser που χρησιμοποιούμε στον υπολογιστή μας! Επίσης, εδώ θα βρούμε screen savers και τρισδιάστατες φωτογραφίες του πλανήτη Αρη.

• Ηχος: Ενεργοποιεί και απενεργοποιεί το ηχητικό σήμα σε οποιοδήποτε σημείο της εφαρμογής.

• Εξοδος: Επιλέγοντας το συγκεκριμένο πλήκτρο επιστρέφουμε στην αρχική οθόνη ή βγαίνουμε ολοκληρωτικά από την εφαρμογή. Τη σειρά των πλήκτρων συμπληρώνουν δύο ακόμη, τα οποία βρίσκονται σε κάθε οθόνη, και μας επιτρέπουν να κινούμαστε μπροστά-πίσω. Το 16σέλιδο τεύχος που συνοδεύει το CD-ROM περιλαμβάνει ένα πολύ κατατοπιστικό κείμενο, με έγχρωμη εικονογράφηση, για τον πλανήτη Αρη. Τέλος, υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες για την ευκολότερη χρήση της εφαρμογής.

Συμπερασματικά, πρόκειται για μία πολύ "κομψή" εφαρμογή, με πλούσια στοιχεία (κείμενα, σχεδιαγράμματα, φωτογραφίες, videos) και πρακτική δομή. Θα σας ενημερώσει αλλά και θα σας ψυχαγωγήσει. ■

CD GOLD

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: cpress@compulink.gr

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, PC 486/66, 16MB RAM, 2x CD-ROM, κάρτα ήχου

ΤΙΜΗ: 3.000 δρχ.

ΔΙΑΘΕΣΗ: Σε όλα τα περίπτερα και τα ειδικά βιβλιοπωλεία

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

Αυτόν το μήνα η στήλη φιλοξενεί δύο επιστολές αναγνωστών, μέσω των οποίων θίγονται μερικά θέματα που αξίζει να σχολιάσουμε. Περιμένουμε, φυσικά, τη γνώμη και των υπόλοιπων φίλων, καθώς η συζήτηση αυτή πρέπει να επεκταθεί για το καλό όλων μας. Ας ξεκινήσουμε με το πρώτο γράμμα.

ΑΧ, ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ!

Αγαπητό PC Master,

Πώς να μην αρχίσει κανείς το γράμμα του με κολακευτικά σχόλια για το περιοδικό σας, όταν το έχετε φθάσει σε τόσο υψηλά επίπεδα; Και φυσικά αναφέρομαι τουλάχιστον στον τομέα των παιχνιδιών, αφού αυτά είναι η κύρια επαφή μου με τους υπολογιστές - πλην ίσως του Word και του Excel που χρησιμοποιώ. Πιστεύω, λοιπόν, ότι θα πρέπει να συγχαρώ τους συντάκτες του περιοδικού σας για την πληρέστατη ενημέρωση που προσφέρουν σε συνδυασμό με ένα πολύ καλό γλωσσικό επίπεδο, πράγμα αξιοπρόσεκτο, αφού ένα μεγάλο μέρος του αναγνωστικού σας κοινού είναι ανήλικοι.

Πρέπει να σας πω ότι είμαι ένας adventurer, γι' αυτό και προτιμώ το δικό σας περιοδικό, το οποίο κάνει τις καλύτερες παρουσιάσεις σε αυτόν τον τομέα παιχνιδιών. Αυτό που μετά λύπης μου διαπιστώνω τον τελευταίο καιρό είναι ότι και τα adventures πλέον έχουν αυξήσει κατά πολύ τις απαιτήσεις τους σε hardware. Είναι αλήθεια ότι δεν θα μπορώ να παίξω με τον 486-66/8MB RAM υπολογιστή μου παιχνίδια όπως το Atlantis, το Monkey Island 3 κ.λπ. Προσωπικά, επειδή είμαι σχετικά καινούριος gamer (γύρω στα δυόμισι χρόνια), έχω πολλά ακόμα να παίξω από τα παλιά adventures, αλλά ως πότε; Φυσικά, όλη αυτή η κατάσταση με γεμίζει απορία. Γιατί, εντάξει με τα action games, αυτά θέλουν δυνατούς επεξεργαστές, αλλά και τα adventures; Θα ήθελα να εκφράσετε τη δική σας γνώμη επί του θέματος. Πιστεύετε ότι όντως εξελίχθηκαν τα adventures (ως προς τα γραφικά κ.λπ.) ή κατασκευάζονται με τέτοιον τρόπο τα προγράμματα ώστε να χρειάζονται το λιγότερο, για παράδειγμα, Pentium στα 133; Αν ρωτούσατε τη γνώμη μου, θα σας απαντούσα ότι μάλλον συμβαίνει το δεύτερο - χωρίς να είμαι ειδικός. Γιατί, πώς αλλιώς εξηγείται ότι το Myst με τα πολύ καλά, ακόμη και για σήμερα, γραφικά "τρέχει" σε 486-33άρη και το πολύ κακό - κατά το τεύχος σας Νο 87 - και καινούριο action game ονόματι "Last Rites" ζητά τουλάχιστον Pentium-75άρη; Εχει ακουστεί ότι πολλές φορές στα κουτιά αναγράφονται υψηλότερες απαιτήσεις από τις πράγματι minimum του παιχνιδιού ώστε να μας εξωθήσουν στην αναβάθμιση και άλλες φορές - το έχω διαπιστώσει και ο ίδιος - αναγράφονται χαμηλότερες ώστε να εξαπατηθεί ο αγοραστής. Συμβαίνουν αυτά; Θα μπορούσε το περιοδικό σας να μας ενημερώνει μέσω των reviews για τις πραγματικές απαιτήσεις των διάφορων παιχνιδιών; Αυτό θα ήταν πράγματι πολύ καλό.

Αυτό που επίσης θα ήθελα να ζητήσω είναι συγκεκριμένες προτάσεις του περιοδικού για το πώς μπορούμε όλοι εμείς που χρησιμοποιούμε το computer για διασκέδαση να αμυνθούμε έναντι των "εξαναγκασμένων" αναβαθμίσεων.

Προτού κλείσω, θα ήθελα να σας πω ότι αυτόν τον καιρό παίζω το Rama, το οποίο είναι εκπληκτικό εάν συνδυαστεί και με τα βιβλία του Arthur Clarke. Εχω τελειώσει, λοιπόν, το 1ο βιβλίο και τελειώνω και το 2ο. Αν πράγματι ενδιαφέρει εσάς και τους αναγνώστες σας, μπορώ να σας μεταφέρω τις εντυπώσεις μου, καθώς και επιπλέον στοιχεία σχετικά με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στο παιχνίδι - στοιχεία που προβάλλονται, όμως, μόνο μέσα στα βιβλία.

Ευχαριστώ για το διαθέσιμο χρόνο και χώρο σε περίπτωση δημοσίευσης.

Φιλικά,

Κυριάκος Ξανθόπουλος

Φοιτητής του Α.Π.Θ.

ΥΓ.: Το Riven της Broderbund κυκλοφόρησε; Αν ναι, τι απαιτήσεις έχει;

ΙΔΟΥ ΚΑΙ Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΠΙΣΤΟΛΗ

Dearest Master,

Σου έλειψα; Και μένα! Πολλά που ήθελα να πω, τα είπαν άλλοι (με πρώτο και καλύτερο τον Mr Spock). Τώρα έχω δύο λόγους που σου γράφω. Πρώτον, η συμμετοχή (αρνητική) των "υπόλοιπων" περιοδικών εκτός Πληροφορικής για "δικά μας" θέματα. Δεύτερον, για την πιο περίεργη εποχή που διανύουμε για τις CPUs.

Αρχίζω με τα διάφορα ευτράπελα που διαβάζω. Σε περιοδικό ποικίλης ύλης υπήρχε μία mini βιογραφία του "μπαμπάκα" Bill Gates (η "μαμάκα", φυσικά, είναι η Terra Hard) με αφορμή την εξαγορά 5% της Apple (και μάλιστα όχι με συμμετοχή στα της Apple). Διαβάζω λοιπόν: "Η ραγδαία εξέλιξη [...] της Microsoft ήρθε τα τελευταία δύο χρόνια με τα νέα προγράμματα Windows '95, '96 και '97." Ακόμα: "Τον περασμένο Αύγουστο (σ.σ.: μάλλον για 8/96 μιλά) παρουσίασαν το πρόγραμμα Explorer 3.0 και τα Χριστούγεννα το Explorer 4.0."

Οποιος διαθέτει Win96 ή Win97 στον υπολογιστή του, κερδίζει χρυσούν ωρολόγιο. Οι υπόλοιποι θα μείνουν σαν εμένα, χωρίς το "χρυσό να μας ενώνει".

Οσο για τον ΙΕ, η συγγραφέας παρακαλείται όπως περάσει από το γραφείο του Hawking για να του εξηγήσει πώς κάνει ταξίδια στο χρόνο. Εγώ ξέρω ότι ο ΙΕ 4.0 βγήκε 8 μήνες αργότερα από ό,τι λέει το "άρθρο".

Ακόμη (σε άλλο έντυπο μέσο) ένας δημοσιογράφος αποκαλούσε άχρηστο δώρο την ύπαρξη πληροφόρησης για το κυκλοφοριακό μέσω WWW, επειδή "δεν θα χρησιμεύσει στις νοικοκυρές". Αυτή η δημοσίευση έτυχε πολύ καλής σάτιρας αλλά και διόρθωσης από περιοδικό του χώρου μας.

Αυτά, και άντε, γιατί συγχύζομαι με τους κάθε λογής "δημοσιογράφους" που νομίζουν ότι η ημιμάθειά τους τους δίνει το δικαίωμα για παραπληροφόρηση και σπίλωση της τεχνολογίας.

Τώρα, για τις CPUs. Θυμάστε σαφώς ότι, όταν είχαμε τους 486 ως entry level, τότε και τα

παιχνίδια απαιτούσαν 486. Σήμερα όμως, παρ' ότι ολοκαίνουρια παιχνίδια ζητούν ακόμη και 486/100 (η πλειονότητα ζητά P90), είδα δύο μεγάλα περιοδικά του χώρου να χαρακτηρίζουν τους P166 MMX ως entry level μηχάνημα, έναν K6 ή παρόμοιο ως "δυνατό και φθηνό" και τους Pentium II ως το όνειρο. Ομως, τα προγράμματα πάσης φύσεως δουλεύουν ακόμη με προτεινόμενες CPUs κάτω του προαναφερθέντος entry level. Συνεπώς, έχουμε την αντίστροφη περίπτωση αυτής που πολεμάς και εσύ, Master, και το PC Master. Τα περιοδικά είναι τώρα αυτά που αυξάνουν τις απαιτήσεις και όχι οι οίκοι software. Και είναι και αυτό το ίδιο κατακριτέο γιατί και CPUs κατώτερου χρονισμού υπάρχουν, ενώ κανένας σοβαρός άνθρωπος δεν μπορεί να υποστηρίξει ότι με έναν P133 ή P150 (όχι MMX) θα αντιμετωπίσει προβλήματα, οσοδήποτε μεγάλα ή μικρά.

Τι τρέχει, λοιπόν; Προσωπικά, ο Cyrix P150+ με αυτή τη χάλια FPU με έχει βγάλει παντού ασπροπρόσωπο. Το Office 97 δουλεύει χάρμα, επεξεργασία εικόνας και 3D rendering σε καλούς χρόνους, καθώς και απρόσκοπτη λειτουργία σε video, 3D games και multitasking. Ας ξαναμανασυγκεντρωθούμε, λοιπόν, και να μη βιαζόμαστε να αποκαλούμε τσιπάκια "παρωχημένης" τεχνολογίας τους Pentium κάτω των 166MHz και χωρίς MMX, όπως έκαναν δύο άλλα περιοδικά του χώρου.

No More Memory

Παιδιά, τι να σας πω; Εχετε απόλυτο δίκιο! Αυτό που συμβαίνει στις μέρες μας με τις απαιτήσεις των παιχνιδιών είναι όντως εξωφρενικό. Βλέπουμε καθημερινά τίτλους (και μη νομίζετε ότι αναφέρομαι μόνο σε αυτούς που φιλοξενούνται στις στήλες του περιοδικού, καθώς περνούν από τα χέρια μας δεκάδες άλλοι, τους οποίους δεν παρουσιάζουμε διότι σεβόμαστε το αναγνωστικό κοινό και τη νοημοσύνη του) για τους οποίους αναρωτιέται κανείς εάν έχουν κατασκευαστεί από επαγγελματίες προγραμματιστές ή από... κουμπάρους και ξαδέρφους του διευθυντή της εταιρίας κατασκευής που δουλεύουν για το μεροκάματο... Το τραγελαφικό στην όλη ιστορία είναι ότι οι εν λόγω τίτλοι είναι συνήθως και αυτοί που για να τρέξουν θέλουν να έχεις... της Παναγιάς τα μάτια! Για να συνέλθουμε λίγο, βρε μάγκες. Πού θα πάει, τέλος πάντων, αυτή η δουλειά; Σιγά-σιγά θα αρχίσουν να βγαίνουν και τίποτε special εκδόσεις του Pac Man, οι οποίες θα ζητούν επεξεργαστές που δεν έχουν καν εφευρεθεί και δεν ξέρω κι εγώ πόσα gigabytes μνήμη...

ΠΑΙΔΙΑ, ΝΑ ΖΗΣΕΤΕ!

Τίποτα δεν έδειχνε πως εκείνη η σαββατιάτικη βραδιά του Σεπτέμβρη θα ήταν διαφορετική από τις άλλες. Το φεγγάρι εκτελούσε κανονικά το δρομολόγιό του στον ξάστερο νυχτερινό ουρανό, ενώ ένα ελαφρό βοριαδάκι (αυτό που τ' αρνάκια παγώνει) θύμιζε στους περαστικούς πως το φθινόπωρο είχε αρχίσει να μπαίνει για τα καλά. Κι όμως, για δύο μοναχικές ψυχές η νύχτα αυτή ήταν διαφορετική από όλες τις άλλες, καθώς επρόκειτο να σημαδέψει το υπόλοιπο της ζωής τους...

"Κράτα το χέρι μου και πάμε αστέρι μου,
εμείς θα ζήσουμε κι ας είμαστε φτωχοί,
κι όταν γυρίζουμε το βράδυ απ' τη δουλειά,
εγώ κι εκείνη, όνειρα, φιλιά..."

Αυτά τραγουδούσε ο Γρηγόρης Μπιθικώτσης στη "Δραπετσώνα" και φαίνεται πως ο Γιάννης Πατρίκος, εκλεκτό αρχισυντακτόποδο άλφα του περιοδικού μας, και η Βάσω Τσόρλαλη, ντιτιπιτζού επί των τιμών στο "PC Master" και τα λοιπά έντυπα της Compupress, άκουσαν καλά τα λόγια του "Σερ". Βέβαια, δεν παίρνω όρκο αν είναι τόσο φτωχοί όσο υπαινίσσεται το τραγούδι, αλλά σίγουρα ήθελαν κάθε βράδυ, μετά τη δουλειά, να κάνουν πράξη τα όνειρά τους, να γεμίζουν φιλιά ο ένας τον άλλον και -γιατί όχι; - να τους προκύψει και κανένα πιτσιρίκι! Ετσι, αποφάσισαν να ενώσουν τις ζωές τους, στον ιερό ναό του Αγ. Διονυσίου της Δραπετσώνας, σε μία λαμπρή γαμήλια τελετή όπου παρευρέθηκε σχεδόν ολόκληρο το επιτελείο του περιοδικού μας. Να ζήσετε, παιδιά, και πάντα ευτυχισμένοι!



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ECSTATICA II

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PC MASTER ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1997

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!

ΜΗΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ!

ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Οκτωβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Νοεμβρίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Δεκεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 22 Δεκεμβρίου. Οι νικητές της επαρχίας θα λάβουν τα δώρα τους ταχυδρομικώς. Θα γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του συναρπαστικού adventure game



ECSTATICA II





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 10 Νοεμβρίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Ποια χρονολογία διαδραματίζονται τα τεκταινόμενα στο Ecstatica II;
2. Από πόσα κομμάτια αποτελείται η ιερή σφραγίδα που πρέπει να ανακαλύψεις;
3. Ποια είναι η κατασκευάστρια εταιρία του Ecstatica II;

1. ....
....

2. ....
....

3. ....
....

ΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................ΟΝΟΜΑ:.......................................

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.....................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:.....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ:............................ Τ.Κ.:............................ΤΗΛ.:............................

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ LEDSIGN 2.7

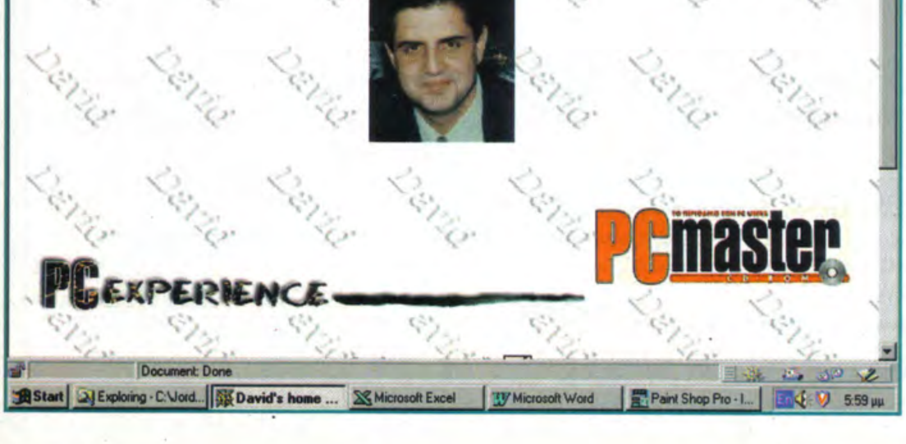
Μετά τη συμφόρηση την οποία υπέστη το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο μου από e-mails σχετικά με το LEDSign 2.7 και λόγω του ότι εκ των πραγμάτων είναι αδύνατο να απαντήσω στον καθένα ξεχωριστά, παρουσιάζω αυτό το Java Applet μέσω της στήλης.

Του David Meftah
davidm@compulink.gr

Στο τεύχος Μαΐου '97 είχα παρουσιάσει σε εσάς τη σελίδα μου στον Web (www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/7360). Σε αυτή τη σελίδα έχω ενσωματώσει το LEDSign 2.7, ένα Freeware Java Applet που προσομοιώνει τις διαφημιστικές πινακίδες με τα κόκκινα LEDs (Light Emitting Diode, ήτοι "Δίοδος Φωτοεκπομπής") που έχουν την ιδιότητα να "σκρολάρουν" προτάσεις ή και μεμονωμένες λέξεις προς κάθε δυνατή κατεύθυνση. Είχα προτρέψει τότε όσους από τους αναγνώστες ήθελαν να συμπεριλάβουν αυτό το Applet στις σελίδες τους και χρειάζονταν σχετικές πληροφορίες να μου στείλουν e-mail. Το τι έγινε είναι δύσκολο να σας το περιγράψω. Ελαβα περισσότερα από 350 e-mails. Ακόμα και σήμερα που γράφονται αυτές οι γραμμές έρχονται e-mails από αναγνώστες οι οποίοι μου ζητάνε πληροφορίες και οδηγίες που αφορούν σε αυτό το applet. Ετσι αποφάσισα να δώσω τις σχετικές οδηγίες μέσω της PC EXPERIENCE.

Το LEDSign 2.7, λοιπόν, είναι ένα Java Applet ελεύθερης διανομής που αναπτύχθηκε από τον Darrick Brown, ο οποίος, όπως και μόνοι σας θα διαπιστώσετε, ξέρει αν μη τι άλλο να προγραμματίζει σε Java. Η έκδοση 2.7 του LEDSign είναι πιθανώς η τελευταία που πρόκειται να κυκλοφορήσει, αφού έχουν διορθωθεί όλα τα προηγούμενα bugs. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο ο Darrick Brown έχει αποφασίσει να μην απαντήσει σε κανένα e-mail που αφορά σε αυτό το applet. Εξάλλου, στο documentation του LEDSign υπάρχει αρκετά πλούσιο FAQ (Frequently Asked Questions) που καλύπτει κάθε πιθανή απορία. Η έκδοση 2.7 έχει ενισχυμένα χαρακτηριστικά σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις. Η σχεδίαση του πλαισίου γίνεται με μεγαλύτερη ταχύτητα, ενώ καθ' όλο το διάστημα που κατεβαίνουν τα fonts και το script το τμήμα εκείνο της οθόνης παραμένει κενό. Επίσης, στην τελευταία αυτή έκδοση υπάρχουν περισσότερο ολοκληρωμένα και κατατοπιστικά μηνύματα λάθους. Αν το LEDSign δεν "λειτουργεί", τότε το τι πηγαίνει στραβά θα παρουσιαστεί στην κονσόλα της Java στο πρόγραμμα περιήγησης που χρησιμοποιείτε. Επιπλέον δε, κάθε μορφής run time προειδοποιήσεις θα παρουσιάζονται στην κονσόλα.

Ας ξεκινήσουμε από το πού μπορεί θα βρει κάποιος το LEDSign 2.7. Η απάντηση είναι απλή και αρκετά συνηθισμένη: σε αρκετούς FTP servers. Και για να μην ψάχνετε άδικα, δοκιμάστε τη διεύθυνση ftp://ftp.cs.hope.edu/pub/LEDSign/ η οποία περιέχει τα αρχεία LEDSignV27.tar.gz (66,633) και LedFnt1.zip (73,875). Το πρώτο αρχείο είναι συμπιεσμένο με tar (συμπίεση από UNIX) και είναι το μόνο που θα σας χρειαστεί προκειμένου να πετύχετε ένα αποτέλεσμα όμοιο με αυτό της δικής μου σελίδας. Το δεύτερο είναι μία εφαρμογή που δημιουργεί fonts για το LEDSign. Και τα δύο συμπιεσμένα αρχεία μπορούν να αποσυμπιεστούν με το κλασικό WinZip. Μετά την αποσυμπίεση δημιουργείται στο δίσκο ένα νέο folder με το όνομα LEDSign, το οποίο περιέχει τα εξής τέσσερα subfolders: α) fonts, β) Led, γ) scripts και δ) WWW. Το "fonts" περιέχει αρχεία γραμματοσειρών



για το LEDSign με extension .font, Το "Led" περιέχει τον κώδικα σε java και μεταγλωττισμένες κλάσεις (compiled classes), το "scripts" περιέχει scripts για το LEDSign και, τέλος, το "WWW" περιέχει όσα HTML κείμενα αφορούν στο LEDSign. Πρέπει να σημειώσουμε πως το LEDSign V2.7 έχει ήδη υποστεί τη διαδικασία του compiling, οπότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί αμέσως. Στο αρχικό folder που δημιουργείται, εκτός από τα παραπάνω subfolders, υπάρχουν και τέσσερα κείμενα text, τα Copyright, Install, Readme και Revisions, το όνομα των οποίων είναι αρκετό για να καταλάβουμε το περιεχόμενό τους.

Λογικά και σύμφωνα πάντα με όσα αναφέρει ο Darrick Brown, αν ανοίξουμε με κάποιον browser το κείμενο LED.html, θα δούμε το πρώτο LEDSign να τρέχει στον υπολογιστή μας, κάτω βέβαια από Windows 95. Κάτι όμως δεν πάει καλά και το applet δεν εκκινεί καθόλου. Αυτό οφείλεται στο ότι δεν αναγνωρίζονται τα paths που αναφέρονται στο script. Για παράδειγμα, στις γραμμές

```
applet codebase="../LED" code="LED.class"
  width=500 height=48 align=center>
<param name="script"
  value="../scripts/Demo.led">\
```

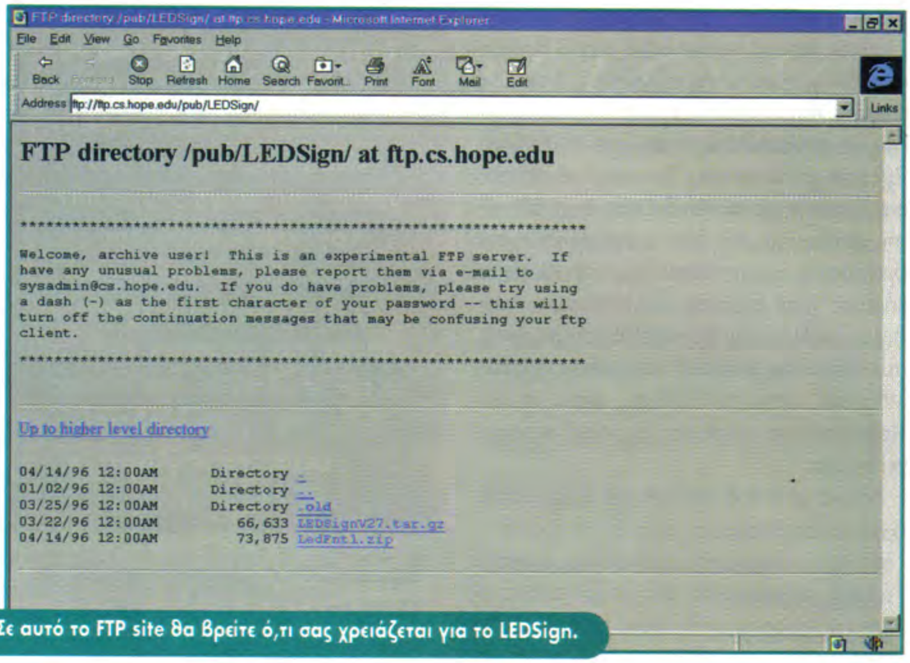
δεν αναγράφεται ολόκληρο το path, αλλά υπονοείται με τη γραφή "../LED" ή "../scripts", δηλώνοντας με βήματα προς τα πίσω την προέλευση των κατάλληλων αρχείων. Απ' ό,τι φαίνεται όμως, ο μηχανισμός της Java στα Windows 95 δεν υποστηρίζει κάτι τέτοιο, με αποτέλεσμα να μην τρέχει το applet. Επειτα από πολλά πειράματα και διάφορες τεχνικές, δεν κατάφερα να έχω κανένα θετικό αποτέλεσμα. Τότε κατέφυγα στην πιο "άτσαλη" τεχνική. Κατάργησα τελείως τα paths και δήλωνα, όπου ήταν απαραίτητο, μόνο το όνομα του αρχείου στο οποίο αναφερόταν το script. Ετσι οι παραπάνω γραμμές έχουν τώρα τη μορφή

```
applet codebase="../LED" code="LED.class"
  width=500 height=48 align=center>
<param name="script" value="Demo.led">\
```

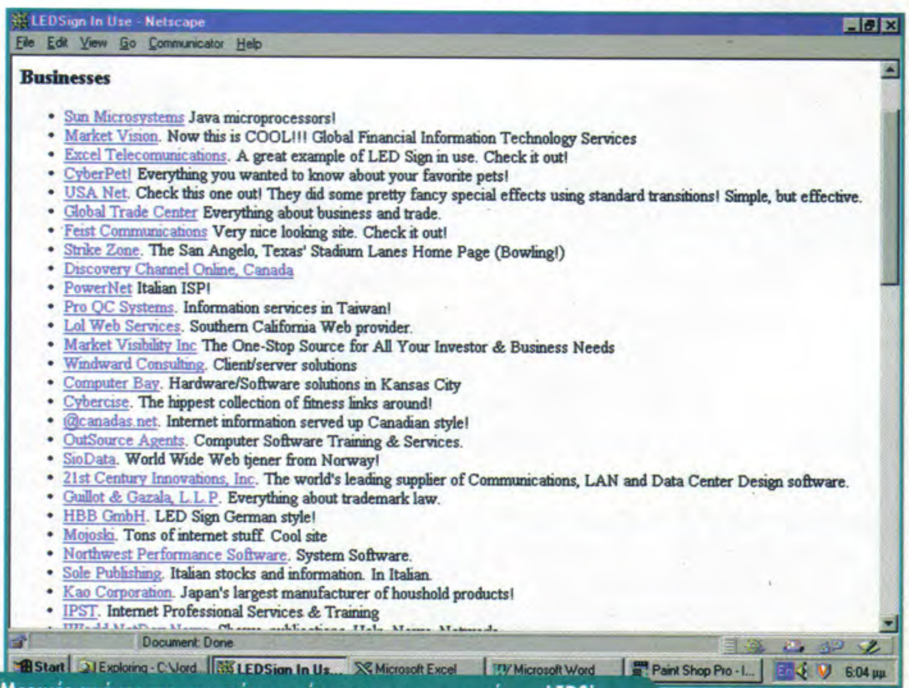
Το applet τρέχει πλέον κανονικά. Πρέπει βέβαια να βάλουμε όλα τα απαραίτητα αρχεία στο ίδιο folder με το HTML κείμενο. Τα αρχεία αυτά είναι:

default.font Demo.led
FuncInfo.class FuncInfo.java
Index.class Index.java
LED.class LED.java
LEDMessage.class LEDMessage.java
Letters.class Letters.java
linkList.class linkList.java
Script.class Script.java
Pixelize.class

Και κάτι που θα ξενίσει τους λάτρες του Internet Explorer. Το LedSign είναι σχεδιασμένο για Netscape 2.0 ή νεότερο. Οταν



Σε αυτό το FTP site θα βρείτε ό,τι σας χρειάζεται για το LEDSign.



Μερικές από τις πιο γνωστές εταιρίες που χρησιμοποιούν το LEDSign.

για τις περιηγήσεις σας χρησιμοποιείτε τον Explorer, τότε το applet αυτό, αν και δεν εμφανίζει κανένα μήνυμα λάθους, δεν λειτουργεί. Αυτό συμβαίνει μόνο όταν είστε off line και προσπαθείτε να τρέξετε το LEDSign 2.7 από το δίσκο σας. Συνεπώς, για να πειραματιστείτε με τη σελίδα σας όταν δεν είστε συνδεμένοι στο δίκτυο, πρέπει να έχετε εγκαταστημένο στο δίσκο σας και μία κόπια κάποιας νέας έκδοσης του Netscape. Αντίθετα, όταν το ανεβάσετε στο χώρο σας, στο δίσκο του provider, και τρέξετε στη σελίδα σας, τότε το LEDSign, τόσο με τον Netscape όσο και με τον Explorer, λειτουργεί άψογα.

Eva Script Demo .led έχει την εξής μορφή:

Το τι έγινε είναι δύσκολο να σας περιγράψω. Ελαβα περισσότερα από 350 e-mails. Ακόμα και σήμερα που γράφονται αυτές οι γραμμές έρχονται e-mails από αναγνώστες οι οποίοι μου ζητάνε πληροφορίες και οδηγίες που αφορούν σε αυτό το applet. Ετσι αποφάσισα να δώσω τις σχετικές οδηγίες μέσω της στήλης PC EXPERIENCE.

```
Do
  ScrollDown delay=30 center=true text=\rLED
   \oS\yi\gg\bn \rV2.7!
  Sleep delay=2000
     Do
   ScrollLeft delay=30 startspace=20
    endspace=20 text=Welcome to the LED Sign
    WWW site!
  Repeat times=2
   ScrollLeft delay=30 startspace=20
    endspace=20 text=The current time is \{tt} on
    \{mn}-\{dn}-\{yy}.
   ScrollLeft delay=30 startspace=20
    endspace=120 text=Today is \{dd} \{mm}
    \{dn}, \{YY}.

  ScrollLeft endspace=20
    URL=http://www.sun.com endspace=40
    text=Click on this sign now to go to...

  Appear center=true
    URL=http://www.sun.com text=Sun
    MicroSystems
  Sleep URL=http://www.sun.com delay=500
  Blink times=6 delay=500
    URL=http://www.sun.com
  ScrollDown delay=70 center=true
    text=T\oH\yE \gE\bN\pD
  Sleep delay=2000

  Pixel delay=10 pixels=15 clear=true
  Sleep delay=1000
```

!! repeat infinitely
Repeat times=-1

ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ

Στο LEDSign έχουμε τη δυνατότητα να δώσουμε τα παρακάτω οκτώ χρώματα:

Κόκκινο (default), Πορτοκαλί, Κίτρινο, Πράσινο, Κυανό, Μπλε, Ροζ και Λευκό.

Τα χρώματα που θέλουμε τα ορίζουμε με '\' ακολουθούμενο με ένα από τα γράμματα r, o, y, g, c, b, p ή w. Κάθε χρώμα ισχύει μέχρις ότου δηλωθεί κάποιο άλλο Κάθε γραμμή αρχίζει με το εξ ορισμού (default) χρώμα που είναι το κόκκινο. Το κείμενο δηλώνεται στο script όπως στο παρακάτω παράδειγμα:

```
text=This \ois \ya \gtest
```

ΟΙ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΚΑΙ Η ΩΡΑ

Το LEDSign έχει τη δυνατότητα να παρουσιάζει την τρέχουσα ώρα και ημερομηνία. Η δήλωση στα αρχεία script δεν διαφέρει και πολύ από την αντίστοιχη δήλωση των χρωμάτων. Ακολουθούν οι παράμεροι για την ώρα και την ημερομηνία:

tt - ώρα
dd - ημέρα σε συντομογραφία (π.χ. Fri)
DD - ημέρα ολογράφως (π.χ. Friday)
dn - ημερομηνία (1-31)
mm - μήνας σε συντομογραφία (π.χ. Aug)
MM - μήνας ολογράφως (π.χ. August)
mn - αριθμός μήνα (1-12)
yy - τα δύο τελευταία ψηφία του έτους (π.χ. 95)
YY - το έτος σε πλήρη γραφή (π.χ. 1995)

Οι παράμετροι της ώρας και της ημερομηνίας χρησιμοποιούνται με τη χρήση του backslash ('\') και περικλείοντάς τους σε αγκύλες ({}). Και ένα παράδειγμα:

```
ScrollLeft text=The current time is \{tt}.
Today is \{dd} \{mm} \{dn}, \{YY}
```

που θα εμφανίζεται ως εξής: "The current time is 6:19 pm. Today is Sun Oct 29, 1995."

ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ URL

Με το LEDSign μπορούμε να δηλώσουμε URL διευθύνσεις, στις οποίες ο χρήστης μπορεί να μεταβεί όταν κάνει click στο LED-Sign τη στιγμή που παρουσιάζεται η διεύθυνση URL. Και ένα παράδειγμα:

```
ScrollLeft URL=http://java.sun.com text=Java
is cool!
ScrollLeft URL=http://java.sun.com
endspace=40 text=Click on this sign now to
go to Sun!
```

Υπάρχουν και άλλες παράμετροι που καθορίζουν αρκετά ακόμη πράγματα, τα οποία θα ανακαλύψετε στα html κείμενα. Για να πάρετε μερικές ακόμη ιδέες μπορείτε να επισκεφθείτε μερικές σελίδες οι οποίες περιέχουν το LEDSignWWW\Examples.html.

Καλή επιτυχία!!! ■

ΠΕΡΟΥ: Η ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΟΝΕΙΡΟΥ

ΕΝΑ ΖΩΝΤΑΝΟ ADVENTURE

Αυτόν το μήνα σκεφθήκαμε να παρουσιάσουμε κάτι διαφορετικό. Ο γνωστός συντάκτης του περιοδικού Αντρέας Τσουρινάκης, αφήνοντας πίσω τα αγαπημένα του adventure games, πέρασε έναν αξέχαστο μήνα στο μακρινό Περού. Να, όμως, που η περιπέτεια δεν τον εγκατέλειψε ούτε αυτή τη φορά...

Του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Ένα "απλό" ερώτημα που θα μπορούσε να συμπεριλαμβάνεται σε διαγωνισμό γνώσεων είναι το εξής: "Πιστεύετε ότι υπάρχει κάποια χώρα που να συγκεντρώνει το 80% της χλωρίδας και της πανίδας της Γης;" Είμαι σχεδόν βέβαιος ότι η πλειονότητα των ερωτώμενων θα απαντούσε δικαιολογημένα ΟΧΙ. "Το 80%; Μα αυτό είναι αδύνατο!" Το ίδιο θα απαντούσα κι εγώ πριν από τρία χρόνια. Κι όμως... Υπάρχει ΜΙΑ τέτοια χώρα στον πλανήτη μας και αυτή είναι το θρυλικό Περού.

Το να επισκεφθώ κάποτε το Περού αποτελούσε για μένα παιδικό όνειρο. Από τότε, δηλαδή, που η φαντασία μου οργίασε διαβάζοντας σε κάποιο από τα Κλασικά Εικονογραφημένα της εποχής για την περίφημη "γέφυρα" των Incas. Τότε έδωσα μέσα μου τον κρυφό όρκο να πάω κάποτε εκεί, όσο μακρινό κι αν ήταν αυτό το "κάποτε". Με το πέρασμα του χρόνου, όμως, οι άνθρωποι αλλάζουν, καθώς συγκεντρώνουν γνώσεις και εμπειρία. Μέσα από τη δική μου διαδρομή διαμόρφωσα μία ομάδα ενδιαφερόντων, μεταξύ των οποίων η μελέτη της ιστορίας των αρχαίων πολιτισμών κατέχει εξέχουσα θέση.

Παράλληλα, από τότε που ταξίδεψα σε μία πραγματική ζούγκλα, αυτήν της Ταϊλάνδης, έβαλα σκοπό της ζωής μου να επισκεφθώ όσο περισσότερες χώρες μπορέσω, αρκεί να διαθέτουν αυτό που καλείται "πρωταρχική ζούγκλα".

Σύμφωνα με τις δύο αυτές βασικές τάσεις άρχισε να διαμορφώνεται έντονα μέσα μου



η ανάγκη να επισκεφθώ το Περού. Οσο πιο πολύ διάβαζα για τη χώρα αυτή τόσο περισσότερο με αιχμαλώτιζε. Η προετοιμασία του συγκεκριμένου ταξιδιού άρχισε πριν από δύο χρόνια. Συγκεντρώνοντας πληροφορίες από ποικίλες πηγές, είχα επεξεργαστεί τον βασικό κορμό της εκδρομής. Με άλλα λόγια, είχα προσδιορίσει τα κυριότερα μέρη που ήθελα να επισκεφθώ. Είχα επίσης καταλάξει στην άποψη ότι θα πραγματοποιούσα αυτό το ταξίδι χωρίς τη μεσολάβηση γραφείου ταξιδίων. Ηθελα να είναι εντελώς "ανοιχτό", έτσι ώστε να απολάμβανα χωρίς περιορισμούς του τύπου "προγραμματισμένη μετακίνηση" και για όσο περισσότερο χρονικό διάστημα μπορούσα οτιδήποτε νέο θα συναντούσα. Η πρώτη προσπάθεια για το ταξίδι αυτό έγινε πέρυσι το καλοκαίρι, αλλά διάφορα προβλήματα με οδήγησαν στην αναβολή του για τον Δεκέμβριο του '96. Ενώ όμως είχαν κανονιστεί σχεδόν τα πάντα, ο φίλος με τον οποίο θα συνταξίδευα αντιμετώπισε ένα σοβαρό πρόβλημα, με αποτέλεσμα να αναβληθεί για μία ακόμη φορά η πραγματοποίησή του. Το καλοκαίρι αυτό, όμως, με βρήκε αποφασισμένο για το ταξίδι. Θα πήγαινα έστω και μόνος, εφόσον ήμουν καλά.

Ο σχεδιασμός της εκδρομής είχε προχωρήσει πλέον σε πολύ μικρές αλλά ζωτικές λεπτομέρειες. Τι ζητούσα από αυτό το ταξίδι; Καταρχήν να επισκεφθώ το Huaraz, όπου το 1300-400 π.Χ. άνθισε ο πολιτισμός του Chavin. Εν συνεχεία το Paracas, όπου αναπτύχθηκε ένας σημαντικός πολιτισμός από το 500 π.Χ έως το 800 μ.Χ. Σήμερα βρίσκεται εκεί ένα μοναδικού πλούτου θαλάσσιο πάρκο. Φυσικά, επιθυμούσα να δω τις μυστηριώδεις γραμμές του Nazka και να επισκεφθώ οπωσδήποτε τον θρυλικό χώρο του Tiahuanaco στη σημερινή Βολιβία. Εκεί μεγαλούργησε ένας μοναδικός και μυστηριώδης πολιτισμός, ο οποίος "δάνεισε" την ιδεολογία/μυθολογία του σε όλες τις φυλές των χωρών της Νότιας Αμερικής που βρίσκονται από την πλευρά του Ειρηνικού, μια μυθολογία που "ζει" ακόμη και σήμερα!!! Πρόκειται για έναν πολιτισμό που "κτίστηκε" πάνω στις διάφορες ιδιότητες του περίφημου αριθμού επτά και για τον οποίο θα μπορούσε να γραφεί ένα πολυσέλιδο άρθρο. Ηθελα να επισκεφθώ οπωσδήποτε τις περιοχές των Incas, με πρώτο και καλύτερο το Cuzco και το περιβόητο Machu Picchu (εδώ βρίσκεται η περίφημη "γέφυρα" των Incas, το παιδικό μου όνειρο). Επιπλέον, ήθελα να δω το βαθύτερο φαράγγι του κόσμου, το περίφημο Colca Canyon (εκεί ζουν οι μοναδικοί κόνδορες, τα μεγαλύτερα πτηνά του πλανήτη μας), την περίφημη λίμνη Titicaca (οι φήμες τη θέλουν να είναι η υψηλότερη σε υψόμετρο λίμνη στον κόσμο, χωρίς αυτό να αληθεύει, "απλώς" είναι η μεγαλύτερη σε υψόμετρο άνω των 2.000 μέτρων) και, φυσικά, τον Αμαζόνιο. Σχεδόν όλα, δηλαδή, όπως "προστάζει" και ο βαθύτερος χαρακτήρας μου.



Η ιερή πύλη του ναού του Tiahuanaco στη Βολιβία.

Το ταξίδι αυτό κατέληξε να είναι η πιο σημαντική εμπειρία της ζωής μου και ταυτόχρονα μία περιπέτεια σχεδόν κινηματογραφική. Πολύ απλά, κατά τη διάρκεια των 37 ημερών του ταξιδιού, "ΤΑ ΕΙΔΑ ΟΛΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΑ ΕΖΗΣΑ ΟΛΑ", όπως λένε. Και τι δεν έκανα ή δεν μου έτυχε... Επιασα με τα χεράκια μου βόες, ανακόντες, αλιγάτορες, ταραντούλες, παραλίγο δε να πέσω και σε ένα ποτάμι με πιράνχας!!! Ομως έπεσα σε κώμα στη ζούγκλα, "τσιμπημένος" από κάτι "άγνωστο" σε μένα - τα τελευταία λόγια που θυμάμαι ήταν αυτά του οδηγού μας, ο οποίος μου έλεγε: "Μην ανησυχείς, δεν πεθαίνεις από το δηλητήριο αυτό, απλώς θα πέσεις για μια-δυο μέρες στο κρεβάτι"!!! Περιμένοντας να επιβιβαστώ σε ένα από τα αεροπλανάκια για να δω τις περιβόητες γραμμές του Nazka από ψηλά, είδα τη σύγκρουση δύο αεροπλάνων, η οποία είχε ως αποτέλεσμα δέκα νεκρούς, αν θυμάμαι καλά. Ενώ κατευθυνόμουν από την Arequipa προς το Puno, το λεωφορείο έπιασε φωτιά (κι όμως συνέβη!!!) και το ότι δεν καήκαμε σαν τα ποντίκια μόνο σε θαύμα μπορεί να αποδοθεί. Στη λίμνη Titicaca, σε υψόμετρο 3.830 μέτρων, φυσούσε σφοδρότατος άνεμος όταν, πηγαίνοντας με μία βενζινοκίνητη βάρκα για το Νησί του Ηλιου (εκεί γεννήθηκε ο ιδρυτής της Αυτοκρατορίας των Incas), χάλασε η μηχανή. Ευτυχώς που ο άνεμος φυσούσε από την αντίθετη πλευρά των ξερών, διότι θα είχαμε συντριβεί.

Εάν νομίζετε ότι φθάνουν όλα αυτά, είστε απλώς γελασμένοι. Ταξίδευα με τρένο από το Puno για το Cusco, όταν χάλασαν 3 ατμομηχανές μέσα σε 12 ώρες. Το αποτέλεσμα; Χρειαστήκαμε 16 ώρες για ένα ταξίδι περίπου 380 χιλιομέτρων, το οποίο υπό φυσιολογικές συνθήκες πραγματοποιείται σε 10 ώρες, για τα δε τελευταία 2/5 της διαδρομής χρησιμοποιήσαμε πούλμαν!!! Το αποκορύφωμα όλων αυτών συνέβη όταν τριγυρνώντας στον υπόγειο λαβύρινθο του Chavin, κατενθουσιασμένος από την ανεπανάληπτη εμπειρία που βίωνα (ο μοναδικός ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ υπόγειος λαβύρινθος που σώζεται σχεδόν όπως ήταν), αποφάσισα να



Δείγμα των περίφημων τοίχων των Incas.

τον βιντεοσκοπήσω. Εχοντας, λοιπόν, την κάμερα στα μάτια μου και σε ευθεία για να "τραβώ" το χώρο σε πραγματική κίνηση, δεν πρόσεξα έναν λάκκο ίσαμε το μπόι μου όπως αποδείχθηκε, αφού έπεσα μέσα χτυπώντας πάρα πολύ άσχημα το πόδι μου - η πληγή, σχεδόν έναν μήνα μετά, εξακολουθεί να αιμορραγεί!!!

Επιπροσθέτως, ταξιδεύαμε χωρίς διακοπή για περίπου 21 ώρες με λεωφορεία, των οποίων τα μπροστινά τζάμια ήταν σπασμένα(!), διασχίσαμε με λεωφορείο το "λεγόμενο φαράγγι του διαβόλου" (μόνο για τον πιο μισητό εχθρό σου εύχεσαι να προσπαθήσει να το περάσει) και, τέλος, είδαμε ένα λεωφορείο να πέφτει στον γκρεμό. Ναι, το είδαμε κι αυτό... Απίστευτα κι όμως αληθινά, που λένε. Προσωπικά, ακόμη δεν μπορώ να "χωνέψω" το τι πέρασα στο ταξίδι αυτό...

Πώς, όμως, το Περού κατορθώνει να διαθέτει μία τόσο πλούσια πανίδα και χλωρίδα; Η απάντηση βρίσκεται στις τρεις εντελώς διαφορετικές γεωφυσικές ζώνες από τις οποίες απαρτίζεται. Καθ' όλο το μήκος των ακτών του και για πάρα πολλά χιλιόμετρα απλώνεται η έρημος. Δεν βλέπεις τίποτε άλλο εκτός από άμμο... Πού και πού η μονοτονία του τοπίου διακόπτεται από μερικές οάσεις. Σχεδόν το μέσον του Περού διασχίζουν οι περίφημες Ανδεις. Εδώ υπάρχουν υψίπεδα γεμάτα δάση και ποτάμια που εκβάλλουν και στους δύο ωκεανούς (Ειρηνικό & Ατλαντικό) καθώς και μερικές από τις υψηλότερες κορυφές στον κόσμο. Αξίζει να σημειωθεί ότι η περίφημη Cirdullera Blanca, μέρος των κεντρικών Ανδεων, έχει περισσότερες από 50 κορυφές που ξεπερνούν τα 6.000 μέτρα, τη στιγμή που ο δικός μας Ολυμπος φθάνει τα 2.900. Η χάρη μου σε αυτά τα βουνά έφθασε μέχρι τα 5.400 μέτρα, κάτι που σε "πεθαίνει" αφού η έλλειψη οξυγόνου σε συνδυασμό με τον πολύ καυτό ήλιο κάνει το παραμικρό βήμα σου επώδυνο.

Από την άλλη πλευρά των Ανδεων βρίσκεται το στολίδι του Περού, η περίφημη ευρύτερη περιοχή του Αμαζονίου. Ναι, ο Αμαζόνιος ξεκινά από το Iquitos (εκεί δεν οδηγεί κανένας δρόμος, φθάνεις μόνο με αεροπλάνο ή διασχίζοντας τα ποτάμια), την πρωτεύουσα της περιοχής του Αμαζονίου του Περού που καλύπτει περίπου τη μισή επιφάνεια της χώρας. Στη Βραζιλία το περίφημο Rainforest έχει αποψιλωθεί σε εξαιρετικά μεγάλο βαθμό, ενώ στο Περού υπάρχουν τεράστια εθνικά πάρκα (μεγαλύτερα σε έκταση και από την Πελοπόννησο), τα οποία βρίσκονται υπό την άμεση επίβλεψη της UNESCO. Μάλιστα, η είσοδος σε αυτά ΔΕΝ επιτρέπεται, εκτός εάν κάποιος έχει την ειδική κάρτα και άδεια.

Αυτός καθ' εαυτός ο Αμαζόνιος αποτελεί κάτι το μοναδικό, το μυθικό... Καταρχήν, λόγω του μερικών χιλιομέτρων πλάτους του νομίζεις ότι βρίσκεσαι σε θάλασσα και όχι σε ποτάμι. Την πρώτη ασυνήθιστη εμπειρία βίωσα όταν είδα ένα παράξενο ψάρι, για το οποίο άκουσα τις πιο "τρελές" αλλά αληθινές ιστορίες. Πρόκειται για ένα είδος ψαριού που μπορεί να φθάσει σε μήκος τα 2 μέτρα και σε βάρος τα 90 κιλά. Κρατηθείτε καλά... Είναι φρουτοφάγο!!! Αν αναρωτιέστε πώς γίνεται αυτό (κι εγώ στην αρχή νόμισα



Η πύλη με τον θεό Viracocha. Υπάρχουν 48 "πλακίδια" συν 1 του θεού. Δηλαδή 7x7.

ότι με κοροϊδεύουν), ιδού η εξήγηση: Κάθε χρόνο, κατά την περίοδο των βροχών πλημμυρίζουν περίπου 100.000 τετραγωνικά χιλιόμετρα της περιοχής του Αμαζονίου (σχεδόν όση είναι η έκταση της Ελλάδας), καθώς η στάθμη των νερών ανεβαίνει περί τα 10-15 μέτρα. Τα δέντρα σκεπάζονται από τα νερά, με αποτέλεσμα τα ψάρια αυτά να τρώνε τα φρούτα τους!!! Πρόσφατες έρευνες έδειξαν ότι τρώνε μόνον κατά την περίοδο αυτή, η οποία διαρκεί περίπου τέσσερις μήνες, που σημαίνει ότι τον υπόλοιπο χρόνο μένουν νηστικά! Και ψάρια vegeterian δηλαδή...

Η εμπειρία να ζήσεις έστω και για λίγο μέσα στη μαγευτική ζούγκλα του Αμαζονίου είναι απαράμιλλη. Ηδη έχω κάνει τις πρώτες επαφές για ένα ταξίδι που σχεδιάζω να πραγματοποιήσω σε δύο χρόνια αποκλειστικά στον Αμαζόνιο. Αφού ανεβώ το ποτάμι (επί τρεις ημέρες) μαζί με τον οδηγό που είχα και στο πρόσφατο ταξίδι μου, θα συναντήσουμε ακόμη έναν ντόπιο οδηγό. Εν συνεχεία θα αφήσουμε τη βάρκα και θα χωθούμε μέσα στην παρθένα ζούγκλα για είκοσι ημέρες. Μία εμπειρία που δεν τολμώ ούτε καν να ονειρευτώ.



Ο πασάς και το χαρέμι του. Θαλάσσιοι ελέφαντες στα Islas de Ballestas.



Ποταμόπλοιο με το οποίο ταξιδεύουν στον Αμαζόνιο. Μήπως ζούμε στα 1800;

Επιστρέφοντας στην περιγραφή του ταξιδιού μου στο Περού, θα σταθώ στο θαλάσσιο πάρκο του Paracas στα νησιά Ballestas, όπου κατοικούν χιλιάδες πουλιά. Απίστευτο θέαμα!!! Τα κόπρανα των χιλιάδων αυτών πουλιών ονομάζονται guano και μαζεύονται κάθε δύο-τρία χρόνια, αποτελούν δε ένα από τα καλύτερα φυσικά λιπάσματα του πλανήτη μας. Μαζί με τα χιλιάδες πουλιά ζει και ο θαλάσσιος λέοντας, ένα εξαιρετικά χαρισματικό είδος. Οι άρρενες αναγνώστες ας προσέξουν καλά, οι δε γυναικείες υπάρξεις ας με συγχωρέσουν, αλλά δεν αντέχω να μην το γράψω: Οι θαλάσσιοι λέοντες ζουν σε ομάδες, όπου κάθε αρσενικό έχει ένα χαρέμι από 10-14 θηλυκές!!! Αυτή είναι ζωή... Η φύση μάς δείχνει το δρόμο. Αποφάσισα, λοιπόν, να δημιουργήσω ένα κίνημα για την προώθηση του θαλάσσιου λέοντα ως του κατεξοχήν αντιπροσωπευτικού όντος στον πλανήτη μας!!! Λιάζονταν στα βράχια, ακίνητοι, αγέρωχοι... Κάθε τόσο μία θηλυκιά πλησίαζε το αρσενικό και "έκαναν" διάφορα παιχνίδια. Ε, ρε, ζωή που κάνουμε, εμείς οι μαύροι κλέφτες...

Ολα γοητευτικά, λοιπόν; Ε, όχι φυσικά. Πώς θα μπορούσε, άλλωστε, να είναι διαφορετικά, όταν το 60% του λαού ζει κάτω από τα όρια της φτώχειας; (Σύμφωνα με τα επίσημα στατιστικά στοιχεία, που σημαίνει ότι το ποσοστό είναι πολύ μεγαλύτερο.) Είναι αδύνατον να αντέξεις τα όσα βλέπεις γύρω σου. Το στομάχι σου θα είναι συνεχώς σφιγμένο. Παρά τη διάχυτη δυστυχία, είναι ο πιο χαμογελαστός λαός που έχω δει μέχρι τώρα. Επιπλέον, η αγάπη των Περουβιανών για τη μουσική της χώρας τους είναι πολύ έντονη.

Ενα ακόμη στοιχείο που δεν άντεξα σε ολόκληρο το ταξίδι είναι η κουζίνα τους. Αυτή ειδικά ΔΕΝ τρώγεται με τίποτα. Είναι τα πιο άνοστα φαγητά που έχω γευτεί στη ζωή μου.

Εχω καταγράψει στο video συνολικά εννέα ώρες ταξιδιού και το έχω δει μέχρι τώρα τρεις φορές. Ηταν ένα ονειρικό ταξίδι, ένα πέρασμα ανάμεσα σε πανάρχαιους πολιτισμούς και απίστευτες φυσικές ομορφιές. Οποιος έχει τη διάθεση και την τόλμη, ας το επιχειρήσει... Θα βιώσει την πιο συγκλονιστική εμπειρία της ζωής του.

Καθώς βρίσκεσαι στον "Ναό της Σελήνης" πάνω σε μια βουνοκορφή και κοιτάζεις από το ύψος των 500-700 μέτρων το Machu Picchu, καμία σκέψη δεν περνά από το μυαλό σου. Νιώθεις μόνο τον αέρα, ζεις την ανεπανάληπτη φύση και το όνειρο που είναι εκεί μπροστά σου ζωντανό, να σε καλεί κοντά του...

■

3D STUDIO MAX 2: Οι επιθυμίες σας γίνονται πραγματικότητα

Η πρώτη έκδοση για Windows του πιο επιτυχημένου πακέτου τρισδιάστατων γραφικών ξεσήκωσε θύελλα ενθουσιασμού αλλά και παραπόνων. Η συνέχειά της, όμως, ικανοποιεί κάθε προσδοκία, προσφέροντας ό,τι είχατε φανταστεί!

Του Κώστα Καρπούζη

Είναι αλήθεια ότι η πρώτη έκδοση του MAX αποτέλεσε καινοτομία στο χώρο των PCs, καθώς για πρώτη φορά οι χρήστες αποκτούσαν δύναμη και δυνατότητα επέκτασης όμοια με αυτήν των workstations. Αυτή όμως η δυνατότητα οδήγησε την Kinetix στο να αφοσιωθεί περισσότερο στη σωστή δημιουργία του περιβάλλοντος και της φιλοσοφίας του πακέτου και λιγότερο στην προσφορά ενός πλήρους φάσματος εργαλείων, αφού σε αυτό θα βοηθούσαν οι δεκάδες developers και η εμφανιζόμενη για πρώτη φορά μανία των plug-ins.

Η αγορά όμως του ενός plug-in μετά το άλλο άρχισε να γίνεται δυσβάσταχτη, ειδικά για το μέσο χρήστη. Ετσι, λίγο μετά την εμφάνιση του πακέτου άρχισαν τα πρώτα παράπονα. Τα παράπονα μάλιστα εντάθηκαν, όταν οι ανταγωνιστές του MAX στο μεσαίο επίπεδο της αγοράς αντίστοιχων πακέτων - αν θεωρήσουμε ότι στο ανώτερο επίπεδο βρίσκονταν πακέτα της εμβέλειας του Softimage -, με κυριότερο παράδειγμα το Lightwave, άρχισαν να προσφέρουν μικρότερου κόστους λειτουργίες, οι οποίες είτε απαιτούσαν plug-ins είτε δεν περιλαμβάνονταν καθόλου στο MAX.

Η Kinetix αντέδρασε σχετικά σύντομα. Μετά μία μικρή περίοδο προετοιμασίας, την





καθιέρωση μιας wishlist και τη δωρεάν παροχή μιας σειράς plug-ins από το Yost Group, την ομάδα που ανέπτυξε το MAX, η νέα έκδοση του 3D Studio με το κωδικό όνομα Athena άρχισε να αναπτύσσεται. Με τεράστια βάση beta testers και οδηγό τις επιθυμίες των χρηστών, η Kinetix ετοίμασε ένα πακέτο ικανό να κυριαρχήσει στην αγορά και να

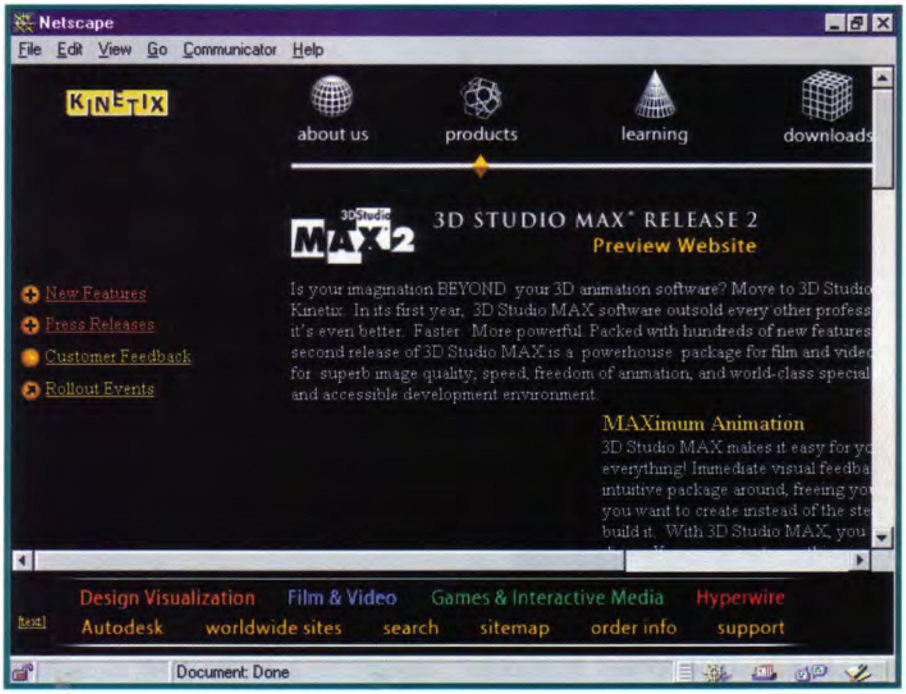
μειώσει το κενό ανάμεσα σε συστήματα που κοστίζουν δεκάδες εκατομμύρια και σε αυτά που βρίσκονται στο γραφείο ή το σπίτι μας. Σημειώνεται δε ότι δεν απαιτείται ιδιαίτερα ισχυρό υπολογιστικό σύστημα για να τρέξει κάποιος το νέο MAX. Απλώς ο κώδικας του πακέτου βελτιώθηκε κατά το δυνατόν, με αποτέλεσμα οι ίδιες σκηνές να χρησιμοποιούν τώρα λιγότερη από πριν μνήμη.

Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Αρχίζοντας την ενασχόλησή μας με τη νέα έκδοση του MAX, δημιουργείται η εντύπωση ότι δεν έχουν σημειωθεί πολλές αλλαγές καθώς με τα πρώτα κλικ του ποντικιού στο περιβάλλον εργασίας το μόνο που βλέπουμε είναι πιο "γεμάτα" menus και λίγα νέα εικονίδια.

Η εντύπωση αυτή όμως αντιστρέφεται, αφού γρήγορα διαπιστώνουμε ότι, καταρχήν, έχουν ενσωματωθεί στο κυρίως περιβάλλον του πακέτου τα κυριότερα και πιο δημοφιλή plug-ins, μεταξύ των οποίων και αυτά που πρόσφερε δωρεάν η ίδια η Kinetix. Επίσης, υπάρχουν βελτιώσεις στη δομή του ίδιου του user interface. Μπορούμε, παραδείγματος χάριν, να βλέπουμε το πραγματικό φόντο της σκηνής σε κάθε παράθυρο και να αποφασίζουμε αν αυτό θα μεγαλώνει ή θα μικραίνει σαν πραγματικό αντικείμενο με τη μεγέθυνση του viewport ή ακόμα να το συμπεριλάβουμε στην απόδοση ενός preview.

Ακόμη, τα shortcuts του πληκτρολογίου αφορούν τώρα σε κάθε λειτουργία και μπορούν να ομαδοποιηθούν ανάλογα με κάθε χρήστη ή την εργασία που κάνει. Μπορούμε δηλαδή να ενεργοποιήσουμε μια συγκεκριμένη ομάδα κατά τη μοντελοποίηση και τη σκηνοθεσία και μια άλλη κατά την εμψύχωση (animation) και τις δοκιμαστικές αποδόσεις. Η ενασχόληση με το MAX καθίσταται ακόμα πιο εύκολη με την εισαγωγή της expert mode. Εδώ εξαφανίζονται όλα τα buttons και τα menus, πολλά από τα οποία μέχρι πρότινος μπορεί να βρίσκονταν συνέχεια στην οθόνη, αυξάνοντας έτσι το χώρο εργασίας. Πάντως, έστω κι έτσι, η ελάχιστη ανάλυση της οθόνης, προκειμένου για άνετη εργασία, είναι 1024x768. Ακόμη, η οργάνωση και η ποιότητα των παραθύρων αφορούν όχι μόνο στη μέθοδο σκίασης των αντικειμένων αλλά και στο πόσα και ποια



Η official web page του 3D Studio Max 2.

texture maps θα βλέπουμε. Μέχρι τώρα ο χρήστης μπορούσε να βλέπει μόνο ένα από τα διαφορετικά texture maps ενός υλικού, με όσα δυσμενή αποτελέσματα και παγίδες έκρυβε αυτό. Μια πιο εντυπωσιακή αλλαγή είναι η ενσωμάτωση λειτουργιών τις οποίες η Kinetix διέθετε στο πακέτο VIZ και προόριζε περισσότερο για χρήστες που ασχολούνταν με οπτικοποίηση αρχιτεκτονικών σχεδίων, στην ουσία όμως αφορούσαν σε όλους μας. Έτσι, μπορούμε να έχουμε λειτουργία drag and drop στη σκηνή μας, είτε πρόκειται για υλικά είτε για έτοιμα αντικείμενα. Η συγκεκριμένη λειτουργία γίνεται ακόμα καλύτερη με το utility Asset Manager όπου, εκτός του ότι περιλαμβάνεται ένας κατάλογος των αντικειμένων της σκηνής, έχουμε τη δυνατότητα αποθήκευσης ως εικόνας (thumbnail) ενός από τα παράθυρα της σκηνής ώστε να μπορούμε εύκολα να εντοπίζουμε το αρχείο που μας ενδιαφέρει.

Το νέο MAX μπορεί να διαβάσει, να γράψει αλλά και να ελέγξει, εκτός των άλλων, και αρχεία STL προσφέροντας μια αξιόλογη λύση για καθαρά CAD συστήματα. Ακόμη, η διαχείριση αρχείων AutoCAD (DWG έκδοσης 13 και 14) και Illustrator (AI) αποδεικνύεται τώρα πολύ πιο σταθερή, ευνοώντας τη διασύνδεση με παραμετρικά συστήματα σχεδίασης ή σχέδια δύο διαστάσεων, ενώ η δημιουργία και οργάνωση VRML κόσμων αποτελεί τμήμα του κυρίως προγράμματος.

Προχωρώντας στην ουσία των δυνατοτήτων του νέου MAX, συναντάμε νέους τύπους αντικειμένων σε όλες τις δυνατές κατηγορίες. Στις περισσότερες περιπτώσεις, τα νέα αυτά αντικείμενα ήταν δυνατό να δημιουργηθούν ή να προσομοιωθούν και στην προηγούμενη έκδοση. Απαιτούνταν όμως πρώτα η δημιουργία ενός βασικού αντικειμένου και στη συνέχεια η επεξεργασία του. Τώρα όμως με ένα βήμα έχουμε αντικείμενα της μορφής κάψουλας ή δεξαμενής ή ακόμα και πολύγωνα ανυψωμένα σε τρεις διαστάσεις, όλα υπό πλήρη έλεγχο και ακριβή προσδιορισμό αν το απαιτεί ο χρήστης, των διαστάσεων και της θέσης τους. Άλλοι τύποι αντικειμένων δημιουργούνται με τις βελτιωμένες boolean λειτουργίες ή με την τομή ενός στερεού από ένα άλλο ή μία καμπύλη γραμμή. Επιπλέον μπορούμε να εισαγάγουμε στη σκηνή μας παραμετρικά παράθυρα και πόρτες με ένα απλό κλικ του ποντικιού. Γενικά, η μοντελοποίηση στο MAX καθίσταται πιο εύκολη, κυρίως μετά την εισαγωγή σε αυτό ιδεών που εμφανίστηκαν για πρώτη φορά σε συγγενή πακέτα.

Το όφελος αφορά στο ότι αυτές οι ιδέες δεν περιορίζονται αποκλειστικά και μόνο για "καλλιτεχνικούς" ή "βιομηχανικούς"



Τα νέα συστήματα σωματιδίων και video post εφέ.



Εντυπωσιακά οπτικά εφέ.

σκοπούς, αλλά καλύπτουν ικανοποιητικά και τους δύο αυτούς - φαινομενικά αντιδιαμετρικούς - κόσμους. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε τώρα να αναμείξουμε διαφορετικά ατμοσφαιρικά εφέ στον ίδιο χώρο, για παράδειγμα, τη φλόγα του γνωστού μας Combustion με ένα Volume light, κάτι που προηγουμένως ήταν αδύνατο από την ίδια την εσωτερική δομή του MAX, ενώ ταυτόχρονα μοντελοποιούμε και ελέγχουμε με ακρίβεια τις ακμές ενός προς κατασκευή αντικειμένου. Στα ιδιαίτερα εντυπωσιακά οπτικά εφέ πρέπει να αναφερθούν τα αναβαθμισμένα particle systems, που τώρα προσφέρουν πλήρη έλεγχο της συμπεριφοράς τους και αλληλεπίδραση με άλλα στοιχεία της σκηνής, κάτι που δεν περιλαμβάνεται στη θεωρητική, τουλάχιστον, σύλληψή τους. Τα συστήματα αυτά μπορούν να αναπηδούν στην επιφάνεια οποιουδήποτε αντικειμένου, σαν να ήταν πραγματικά αντικείμενα στο χώρο, με αποτέλεσμα εφέ όπως ρεαλιστικές εκρήξεις ή εξατμίσεις να μπορούν να αποδοθούν με εξαιρετική ακρίβεια.

Η πιο ευπρόσδεκτη καινοτομία, όμως, είναι η εισαγωγή στον πυρήνα του MAX των εργαλείων μοντελοποίησης με NURBS. Η μοντελοποίηση επιφανειών ή φυσικών αντικειμένων (λουλούδια, ανθρώπινα μέλη κ.λπ.), ή αντικειμένων που προορίζονται για βιομηχανικές κατεργασίες, η οποία μέχρι τώρα ήταν πολύ δύσκολο ή και αδύνατο να υλοποιηθεί σωστά στο MAX, είναι πλέον παιχνιδάκι. Μπορεί να ξεκινήσει κάποιος με μια επίπεδη επιφάνεια και να την "πλάσει" στη μορφή που αυτός επιθυμεί. Τέτοιες επιφάνειες ορίζονται είτε από διαφορετικά σημεία που ενώνονται με καμπύλες είτε από διανύσματα ελέγχου (control vertices - CVs) στα οποία η προς μοντελοποίηση επιφάνεια πρέπει να είναι εφαπτόμενη. Φανταστείτε ότι κατασκευάζετε ένα μαγειρικό σκεύος και αποφασίζετε ότι το καπάκι του θα πρέπει να έχει μεγαλύτερη καμπύλη. Με τη συνηθισμένη πολυγωνική μοντελοποίηση αυτό μάλλον θα απαιτούσε την κατασκευή του από την αρχή ή, στην καλύτερη περίπτωση, νέα σχεδίαση του δισδιάστατου προφίλ του. Τώρα απλώς μετακινούμε ως συνηθισμένα σημεία τα CVs, μόνα τους ή γύρω από ένα πλέγμα-σκαλωσιά, και αμέσως η νέα επιφάνειά μας προσαρμόζεται στις μετακινήσεις αυτές.

Το πλήθος των σημείων που περιγράφουν τις επιφάνειες καθορίζεται κατά τη δημιουργία τους. Εχουμε τη δυνατότητα, όμως, όπως και στην πρώτη έκδοση του MAX, αφού ολοκληρώσουμε ή έστω προχωρήσουμε τη μοντελοποίηση, να προσθέσουμε ή αφαιρέσουμε μεμονωμένα ή όχι σημεία, μεταβάλλοντας έτσι τη λεπτομέρεια της αναπαράστασης. Πρόκειται για μία ιδιαίτερα χρήσιμη δυνατότητα σε περιπτώσεις που το αντικείμενό μας πρέπει να εμφανίζεται πιο πολύπλοκο σε ορισμένες μόνο περιοχές, αφού τώρα μπορούμε να προσθέσουμε σε αυτές ακριβώς τις περιοχές σημεία ή CVs και να τα επεξεργαστούμε ξεχωριστά. Η πολύπλοκη αναπαράσταση και η λειτουργικότητα των NURBS απαιτούν σίγουρα πολλή μελέτη και εξάσκηση. Το σίγουρο είναι για το χρήστη που θέλει να εκμεταλλευθεί πλήρως τα νέα εργαλεία ότι ταχύρυθμες λύσεις τύπου δεκάωρων σεμιναρίων μαζί με δύο-τρία άλλα σχετικά πακέτα είναι μάλλον καταστροφή. Ευτυχώς, πολύ ικανοποιητικά manuals που περιέχει τα σώζουν σε ικανοποιητικό βαθμό την κατάσταση.

ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Εκτός των απλών εργαλείων επεξεργασίας των NURBS, έχουμε τη δυνατότητα να επεξεργασθούμε μία προς μία τις καμπύλες που περιγράφουν το αντικείμενο ή το σημείο τομής του με άλλα αντικείμενα ή γραμμές. Οι διάφορες παράμετροι μπορούν να μεταβάλλονται στο χρόνο, αλλάζοντας έτσι δυναμικά την εμφάνιση των αντικειμένων. Γενικά, δεν φαίνεται να υπάρχει κάτι στο MAX που να μην μπορεί να μεταβληθεί κατά τη διαδικασία της εμψύχωσης. Ακόμη και μεμονωμένες κορυφές που χρειάζονταν τεχνάσματα για να εμψυχωθούν, τώρα μπορούν εύκολα να μετακινηθούν ή να γίνουν αόρατες. Στην πιο ρεαλιστική σκηνοθεσία συμβάλλουν και τα νέα space warps που προστέθηκαν στο MAX 2.

Στο πλαίσιο της ενσωμάτωσης της λειτουργικότητας των plug-ins, έχει βελτιωθεί σημαντικά το σύστημα των bones και του morphing, ενώ ίσως το πιο σημαντικό σημείο είναι η υποστήριξη φυσικών ιδιοτήτων στα αντικείμενα, όπως βάρος, ελαστικότητα ή συντελεστής τριβής στην επιφάνειά τους. Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για παράδειγμα, κατά τη σύγκρουση δύο αντικειμένων, οπότε το αποτέλεσμα θα εξαρτάται από το βάρος και την ταχύτητα του καθενός από αυτά. Πρόκειται για άλλο ένα δείγμα εργαλείων που βρίσκονται συνήθως σε πολύ πιο ακριβά πακέτα ή μέχρι τώρα απαιτούσαν plug-ins (το Hypermatter της Kinetix). Ενα άλλο δείγμα είναι ο αυτόματος υπολογισμός των διαστάσεων μιας κάμερας, με δεδομένο το φόντο της σκηνής. Αυτό το εργαλείο, που το συναντούσαμε μόνο στο Softimage, μπορεί ουσιαστικά να αυτοματοποιήσει τη σύνθεση πραγματικής εικό-

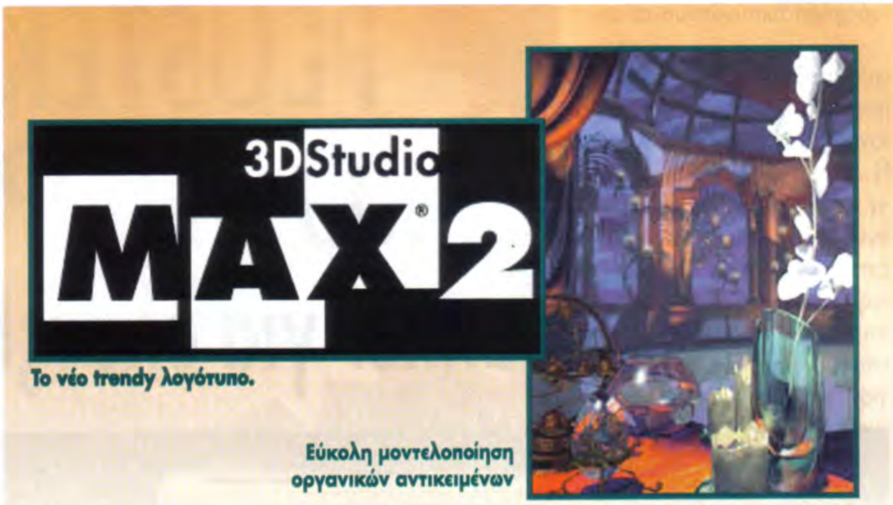
νας-video με ένα rendering, χωρίς να χρειάζεται να αλλάζει κάθε φορά η συνθετική κάμερα του MAX για να προσαρμοστεί σε αυτήν που χρησιμοποιήθηκε για τη μαγνητοσκόπηση του video. Οσον αφορά στο τελικό αποτέλεσμα, οι συνηθισμένοι αλγόριθμοι σκίασης έχουν εμπλουτισθεί με το Blinn shading, που φέρει το όνομα ενός από τους πρωτοπόρους των γραφικών, εμπνευστή μεταξύ άλλων και των blobs (Blinn objects), που ενσωματώθηκαν ως metaballs στο MAX 2. Το αστέρι όμως της απόδοσης είναι σίγουρα το ray tracing.

Ολοι οι νέοι και παλιοί τύποι αντικειμένων και φωτεινών πηγών μπορούν να αντιδρούν με ρεαλισμό στο φως, δίνοντας ασύγκριτα οπτικά αποτελέσματα. Εφέ όπως η διάθλαση του φωτός μέσα από ένα πρίσμα ή η ανάκλαση πάνω σε οποιαδήποτε επιφάνεια, ανοίγουν για το MAX νέους ορίζοντες. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ποια αντικείμενα θα αποδοθούν με ray tracing και ποια με το συνηθισμένο shading, έτσι ώστε να πετύχει το σωστό συνδυασμό ταχύτητας και φωτορεαλισμού. Πάντως, με τη βελτιωμένη μηχανή απόδοσης του MAX 2 ακόμη και παραδοσιακά χρονοβόρες διαδικασίες, όπως το ray tracing, τα volume lights ή τα lens flares, απαιτούν τώρα λογικούς χρόνους απόδοσης.

ΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΤΟΥ MAX

Οπως καθίσταται εύκολα αντιληπτό, οι βελτιωμένες και οι νέες δυνατότητες του MAX είναι πολλές για να περιγραφούν ξεχωριστά. Το σημαντικό είναι πως με τόσες νέες λειτουργίες, η εργασία με το MAX 2 όχι μόνο είναι πιο γρήγορη αλλά και πιο αποτελεσματική. Καταρχήν, κάθε menu είναι τώρα προσαρμοσμένο σε πραγματικές συνθήκες εργασίας - για παράδειγμα, υπάρχουν προκαθορισμένες αναλύσεις στην απόδοση με βάση το μέσο εξόδου (βιντεοκασέτα για PAL, αρχείο για κωδικοποίηση κ.λπ.).

Ακόμη, ο χρήστης μπορεί να καθορίσει διαφορετικές παραμέτρους τη δοκιμαστική και για την τελική απόδοση, χωρίς να χρειάζεται να τις αλλάζει κάθε φορά από το σχετικό παράθυρο ή, εκμεταλλευόμενος το νέο SDK, να δημιουργήσει ακόμα και ένα νέο περιβάλλον για το πακέτο. Αυτό όμως που αναμένεται να δώσει τη μεγαλύτερη ώθηση στο νέο MAX είναι η πλήρης υποστήριξη της OpenGL. Οι περισσότερες σύγχρονες κάρτες παρέχουν έστω και μια στοιχειώδη επιτάχυνση σε τέτοιους αλγορίθμους, καθιστώντας τη μοντελοποίηση ιδιαίτερα πολύπλοκων αντικειμένων πιο εύκολη και φυσική. Αν και αυτό φαίνεται μόνο κατά τη σχεδίαση και όχι κατά την απόδοση, η διαφορά στον τρόπο εργασίας ενός χρήστη του οποίου ο υπολογιστής επιταχύνει την OpenGL και ενός με μια απλή κάρτα γραφικών είναι αρκετή ώστε να δικαιολογήσει μια μικρή επιβάρυνση στο κόστος.



Το νέο trendy λογότυπο.

Εύκολη μοντελοποίηση οργανικών αντικειμένων

Το ερώτημα όμως που προβάλλει σε αυτό το σημείο είναι το εξής: στην πρώτη έκδοση του MAX, η Kinetix διαφήμιζε τη Heidi, μια ομολογουμένως εντυπωσιακή βιβλιοθήκη 2D και 3D γραφικών, παρουσίαζε δε πραγματικά τεστ που επιβεβαίωναν τη υπεροχή της, σε ό,τι αφορούσε τόσο την ταχύτητα όσο και τη λειτουργικότητα, απέναντι στην καθιερωμένη OpenGL. Τώρα, χωρίς να την εγκαταλείπει, παραδέχεται ουσιαστικά την εμπορική κυριαρχία της και θυσιάζει τη Heidi προκειμένου να επεκταθεί σε συστήματα που παρέχουν ως δεδομένη την επιτάχυνση OpenGL. Το εάν αυτή η κίνηση θα αποβεί προς όφελός της θα φανεί, όπως συνήθως, στην πράξη, όταν οι εσωτερικές αδυναμίες της OpenGL (π.χ., υποστήριξη συγκεκριμένου αριθμού φωτεινών πηγών) αρχίσουν να γίνονται αντιληπτές στους χρήστες. Η ύπαρξη τόσων νέων χαρακτηριστικών στο MAX 2 εξαφανίζει κάθε διάθεση για παράπονα. Η μόνη επιφύλαξη που διατηρούμε αφορά στο εάν τα παλαιά plug-ins θα συνεργάζονται με τη νέα έκδοση, λόγω των νέων δομών δεδομένων που αναπτύχθηκαν.

Πάντως, όσον αφορά στους developers, συνήθως αρκούν κάποιες μικρές αλλαγές και μια νέα μετάφραση με τη Visual C++ 5. Μια "πικάντικη" φήμη, πάντως, αναφέρει ότι, αν και η Microsoft συνιστά στους πελάτες της να προχωρήσουν στην αναβάθμιση των παλιότερων εκδόσεων, η ίδια έδωσε οδηγίες στους εσωτερικούς προγραμματιστές της να παραμείνουν στη δοκιμασμένη έκδοση 4.2. Γενικά, το νέο πρόσωπο του MAX έχει υποστεί κάτι περισσότερο από ένα απλό λίφτινγκ. Πρόκειται μάλλον για αναγέννηση.

Ωστόσο, ο ανταγωνισμός είναι πολύ ισχυρός και δεν επιτρέπει οποιαδήποτε πρόβλεψη. Το μέλλον θα αναδείξει τον κυρίαρχο, πάντα προς όφελος των χρηστών. ■

3D STUDIO MAX 2

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Autodesk/Kinetix
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ: Windows 95/NT
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90, 32MB RAM (40 στα NT), 15MB HD, 100MB swap file
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: Pentium Pro 200, 128MB RAM, 200MB swap file, κάρτα γραφικών με 4MB RAM και επιτάχυνση OpenGL

PLUSTEK OPTICPRO 4800P

Scanner για όλους!



Με χαρακτηριστικά τη φιλικότητα, την ευχρηστία και τη χαμηλή τιμή ο OpticPro 4800P είναι ένας flatbed scanner, που προσφέρεται για να καλύψει τις ανάγκες κάθε χρήστη PC.

Του Μάριου Τζαβάρα
mtzavar@compulink.gr

Ο scanner OpticPro 4800P ανήκει στη νέα γενιά των επίπεδων (flatbed) scanners, οι οποίοι συνδυάζουν τα εξαιρετικά χαρακτηριστικά ποιότητας με την ιδιαίτερα προσιτή τιμή, αποτελώντας έτσι μία αξιόλογη λύση για προσωπική χρήση στο σπίτι ή το γραφείο. Ο συγκεκριμένος scanner, σε ό,τι αφορά τα φυσικά χαρακτηριστικά του, είναι μια μονάδα με διαστάσεις που ξεπερνούν ελαφρά μια σελίδα μεγέθους Α4, ενώ είναι αρκετά λεπτό.

Στην πάνω όψη, πέρα από το "καπάκι" θα συναντήσουμε ένα ενδεικτικό LED και ένα πλήκτρο. Ωστόσο όλες οι λειτουργίες του scanner μπορούν να ελεγχθούν μέσα από το software.

Η σύνδεση του scanner με τον υπολογιστή είναι πάρα πολύ απλή, κάτι που οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στο γεγονός ότι διαθέτει παράλληλο interface. Ετσι, το μόνο που έχει να κάνει ο χρήστης είναι να συνδέσει το ειδικό καλώδιο που υπάρχει στη συσκευασία στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή και στον scanner αντίστοιχα. Επιπλέον, απαιτείται να συνδέσουμε το εξωτερικό τροφοδοτικό σε μια πρίζα και να εγκαταστήσουμε το software. Ετσι, δεν απαιτείται καμιά επέμβαση στο εσωτερικό του υπολογιστή (τοποθέτηση καρτών κ.λπ.), κάτι που είναι αναγκαίο, για παράδειγμα, σε scanner τύπου SCSI.

Το γεγονός ότι ο scanner συνδέεται στην παράλληλη θύρα δεν μας περιορίζει ως προς τη χρήση του εκτυπωτή, αφού αυτός μπορεί να συνδεθεί σε αντίστοιχη υποδοχή στον scanner και να χρησιμοποιηθεί χωρίς κανένα πρόβλημα.

Οσον αφορά στην εγκατάστασή του κάτω από τα Windows 95, ο scanner δεν παρουσιάζει προβλήματα. Αξίζει να σημειώσουμε ότι η παράλληλη θύρα πρέπει να είναι ρυθμισμένη σαν EPP (Enchanced Paraller Port). Μια τέτοια ρύθμιση πραγματοποιείται από το BIOS του υπολογιστή. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνονται δύο τινά: πρώτον, καλύτερη ταχύτητα στη λειτουργία του scanner και, δεύτερον, αμφίδρομη επικοινωνία του OpticPro 4800P με τα Windows, γενικότερα. Μετά τη σύνδεση του scanner στον υπολογιστή, απαιτείται η εγκατάσταση του software.

Σε αντίθεση με scanners του παρελθόντος, στους οποίους τα προβλήματα της εγκατάστασης ήταν συχνό φαινόμενο, η εγκατάσταση του software για το OpticPro 4800P είναι πολύ απλή. Στη διαδικασία αυτή περιέχονται δύο φάσεις. Η πρώτη φάση περιλαμβάνει εγκατάσταση των drivers, οι οποίοι ακολουθούν το πρότυπο TWAIN. Με αυτόν τον τρόπο ο scanner είναι "ορατός" από όλες τις εφαρμογές που "τρέχουν" κάτω από τα Windows. Σε δεύτερη φάση ο χρήστης μπορεί να εγκαταστήσει το πρόγραμμα Image-In, το οποίο αποτελεί πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας φυσικά για περιβάλλον Windows. Πέρα από τα παραπάνω, το πιο ενδιαφέρον σημείο είναι το γεγονός ότι περιλαμβάνεται ένα χρήσιμο utility, το Action Manager, μέσω του οποίου μπορούμε με πολύ λίγες κινήσεις να χρησιμοποιήσουμε τον scanner και ως fax ή ως φωτοαντιγραφικό. Στην πρώτη περίπτωση, αν διαθέτουμε fax/modem μπορούμε να στείλουμε απευθείας με fax μια σελίδα την οποία εισάγουμε στον scanner. Στη δεύτερη



περίπτωση, αν έχουμε έναν εκτυπωτή στο σύστημά μας μπορούμε να τυπώσουμε απευθείας τη σελίδα που έχουμε τοποθετήσει στον scanner.

Το utility αυτό εκκινείται αυτόματα κάθε φορά που ξεκινάμε τα Windows 95, αφού προηγηθεί πρώτα ένας έλεγχος του scanner. Μέσω του Action Manager έχουμε πλήρη δυνατότητα ελέγχου του scanner για οποιαδήποτε εργασία. Πέρα από το fax και το print utility, επιλέγοντας OCR το Action Manager πραγματοποιεί αυτόματα τις ρυθμίσεις που απαιτούνται για την εισαγωγή του εγγράφου στο OCR πρόγραμμα. Μέσω της λειτουργίας scan & save μπορεί να γίνει άμεση εισαγωγή και αποθήκευση μιας εικόνας στον υπολογιστή μας. Μετά την πολύ απλή διαδικασία σύνδεσης και εγκατάστασης του software, μπορεί να γίνει παραγωγική εργασία χρησιμοποιώντας, εκτός του Action Manager, πλήθος άλλων προγραμμάτων. Από τη συνοδευτική εφαρμογή Image-In ή από οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, μπορούμε να εισαγάγουμε εικόνα από τον scanner. Η λειτουργία prescan μας δίνει σε περίπου 25 δευτερόλεπτα ένα πρόχειρο δείγμα του πρωτοτύπου που υπάρχει στον scanner. Κατόπιν, μπορούμε να καθορίσουμε με ακρίβεια την περιοχή που μας ενδιαφέρει, επιλέγοντας όλα τα χαρακτηριστικά του scanning. Μεταξύ αυτών είναι το είδος του scanning (color ή grayscale κ.λπ.), το βάθος χρώματος και η ανάλυση (σε dpi). Η εικόνα μπορεί να αποθηκευθεί, για παράδειγμα, σε αρχείο τύπου tiff ή jpeg. Οπως αναφέρθηκε ήδη, το OpticPro 4800P διαθέτει και πρόγραμμα οπτικής αναγνώρισης χαρακτήρων (OCR), το οποίο μάλιστα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε έγγραφα στα ελληνικά. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να έχουμε σε μορφή αρχείου κειμένου τα έγγραφά μας, αποφεύγοντας τη διαδικασία της πληκτρολόγησης.

Στα τεχνικά χαρακτηριστικά του scanner, ανήκει η οπτική ανάλυση η οποία είναι 600 dpi και μέσω τεχνικής interpolation ανεβαίνει στα 4.800x4.800 dpi (από αυτήν και προέρχεται το όνομα). Το βάθος χρώματος είναι 24 bits σε έγχρωμη εικόνα, ενώ αν το πρωτότυπο είναι ασπρόμαυρο το OptiPro 4800P μπορεί να απεικονίσει 256 τόνους του γκρι. Επιπλέον πρέπει να σημειωθεί ότι, όπως όλα οι μοντέρνοι scanners, χρησιμοποιεί μόνο ένα πέρασμα για την εισαγωγή της εικόνας (one pass scanning), με αποτέλεσμα να επιτυγχάνονται καλύτεροι χρόνοι στην εισαγωγή των εγγράφων.

Στη συσκευασία του scanner, εκτός των απαραίτητων καλωδίων, περιλαμβάνεται ένα λιτό manual και ένα CD-ROM. Σε αυτό υπάρχουν οι drivers και οι εφαρμογές που συνοδεύουν τα scanner (Image-In, Action manager, OCR software κ.λπ.). Επίσης σε μορφή αρχείων pdf (Adobe Acrobat) περιέχονται τα εγχειρίδια χρήσης για τον scanner αλλά και για τα συνοδευτικά προγράμματα.

Συνολικά, το OpticPro 4800P είναι μια φιλική συσκευή που προσφέρει αρκετές δυνατότητες στο χρήστη της. Η εγκατάστασή της μπορεί να γίνει απρόσκοπτα σε μόνο λίγα λεπτά, ενώ και το συνοδευτικό software δεν παρουσιάζει προβλήματα κατά την εγκατάσταση και τη χρήση του. Ενα από τα μεγάλα ατού, ειδικά για χρήστες λιγότερο εξοικειωμένους με το hardware τμήμα των PCs, είναι το γεγονός ότι ο scanner για να συνδεθεί δεν απαιτεί επέμβαση στο εσωτερικό του υπολογιστή. Η ποιότητα των αποτελεσμάτων που δίνει το OpricPro 4800P τόσο σε έγχρωμα όσο και σε ασπρόμαυρα πρωτότυπα είναι απολύτως ικανοποιητική για προσωπική χρήση. Επίσης, ο χρόνος που απαιτείται για τη λειτουργία του είναι αυτός τυπικού scanner της κατηγορίας. Τα παραπάνω χαρακτηριστικά, σε συνδυασμό με την πολύ καλή τιμή στην οποία διατίθεται ο scanner, τον καθιστούν εξαιρετική πρόταση για τη συμπλήρωση του εξοπλισμού κάθε χρήστη PC.

Ο scanner διατίθεται από τη FUTURELAND Α.Ε. (Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή, τηλ.: 6015535). ■

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΝΑΝ PLUSTEK OPTICPRO 4800P

Η FUTURELAND προσφέρει έναν PLUSTEK OpticPro 4800P σε έναν τυχερό αναγνώστη του PC MASTER. Μην κάθεστε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που ακολουθεί και στείλτε το αμέσως στη διεύθυνση του περιοδικού (Λεωφόρος Συγγρού 44, Αθήνα, PC MASTER, με την ένδειξη στο φάκελο "Για την προσφορά της FUTURELAND"). Μετά από κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στις 10 Νοεμβρίου στα γραφεία του περιοδικού, ένας τυχερός αναγνώστης θα κερδίσει τον scanner.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ: ....

ΕΠΙΘΕΤΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΗΛΙΚΙΑ: ....

Για την προσφορά του "OpticPro 4800P".

MICROSOFT WORD 97
Μη φοβάστε τα tabs

Στο δεύτερο μέρος της αναζήτησής μας στον μαγικό κόσμο του Word εξετάζουμε εξειδικευμένες -πλην, όμως, σημαντικές για τη διαδικασία μορφοποίησης του κειμένου- λειτουργίες που αφορούν στον δημοφιλή επεξεργαστή, οι οποίες προσφέρουν αποτελεσματικές λύσεις σε προβλήματα που είναι βέβαιο ότι συναντάτε καθημερινά κατά τη συγκρότηση των εγγράφων σας.

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Σε πρώτη φάση εξετάζουμε τη διαδικασία αναζήτησης και αντικατάστασης λέξεων ή φράσεων στο κείμενό μας, η γνώση της οποίας μας απαλλάσσει από την αναγκαιότητα χρήσης της γνωστής χρονοβόρας "χειρωνακτικής" μεθόδου.

Σε δεύτερη φάση ασχολούμαστε με τη διαχείριση των tabs, τα οποία αποτελούν σημαντικό τμήμα της διαδικασίας μορφοποίησης ενός εγγράφου.

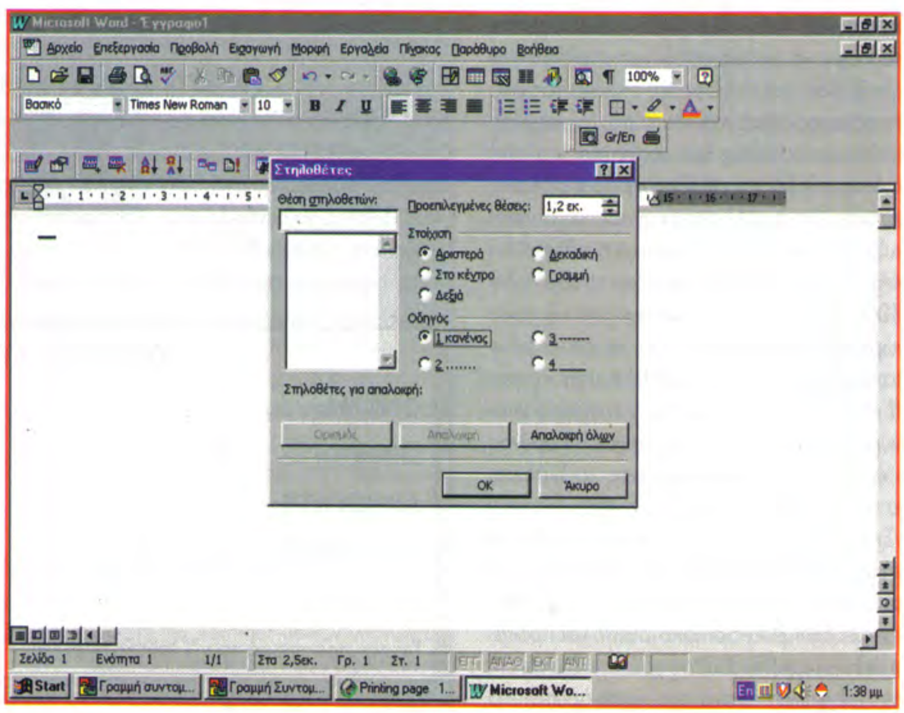
Η γνώση της ακριβούς λειτουργίας τους επιβεβαιώνει τον ισχυρισμό ότι αποτελούν σημαντικό εργαλείο, η αξιοποίηση του οποίου δίνει λύσεις για την κατά το δυνατόν απρόσκοπτη μορφοποίηση των κειμένων μας.

ΤΡΟΠΟΙ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ & ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Το Word διαθέτει δύο διαδικασίες αναζήτησης και αντικατάστασης συγκεκριμένων λέξεων ή εκφράσεων μέσα σε ένα έγγραφο. Η πρώτη διαδικασία, αυτή της αναζήτησης, έχει ως εξής: Στο menu Edit επιλέγουμε την εντολή Find ή επιτυγχάνουμε το συγκεκριμένο συνδυασμό πατώντας τα πλήκτρα Ctrl-F.

Εν συνεχεία, εμφανίζεται το παράθυρο Find and Replace και συγκεκριμένα το πεδίο Find What, όπου καλούμαστε να εισαγάγουμε την προς αναζήτηση λέξη ή έκφραση. Η διαδικασία της αναζήτησης θα εκκινήσει μόλις πατήσουμε το πλήκτρο Find Next.

Με ένα πάτημά του, το Word μας μεταφέρει στο σημείο όπου για πρώτη φορά εμφανίζεται η λέξη ή η φράση της αναζήτησής μας. Με επαναλαμβανόμενη ενεργοποίηση του Find Next μεταβαίνουμε στα επόμενα σημεία εμφάνισης της προς αναζήτηση λέξης ή φράσης. Σε περίπτωση που έχουμε κάνει αναζητήσεις διαφορετικών λέξεων ή φράσεων σε προηγούμενα στάδια της εργασίας μας, μπορούμε να



τις επιλέξουμε από τη λίστα του πεδίου Find What όπου βρίσκονται "αποθηκευμένες".

Οσον αφορά στη διαδικασία της αντικατάστασης, ακολουθούμε τα εξής βήματα: Ενεργοποιούμε την επιλογή Replace από το menu εντολών Edit ή με συνδυασμό των πλήκτρων Ctrl-H από το πληκτρολόγιο. Ακολούθως, εμφανίζεται το παράθυρο Find and Replace, όπου εισάγουμε την προς αντικατάσταση λέξη ή έκφραση και τη λέξη που θέλουμε να εγγραφεί από το πρόγραμμα στη θέση της αντικατασταθείσας.

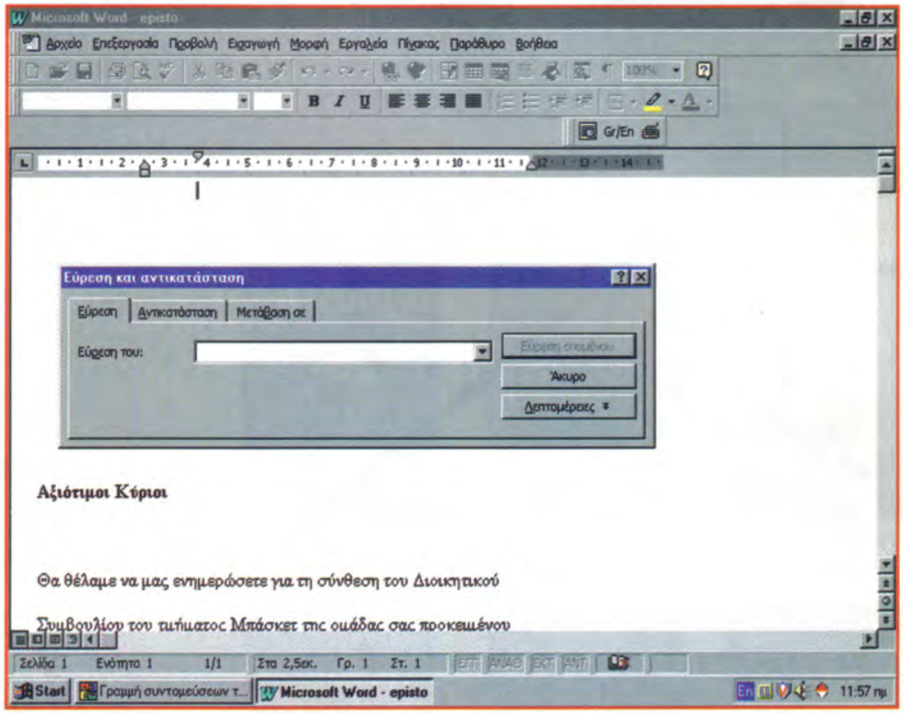
Σε περίπτωση που δεν επιθυμούμε να γίνει αυτόματη αντικατάσταση σε όλη την έκταση του κειμένου, το πρόγραμμα αρχικά εντοπίζει την προς εγκατάσταση λέξη ή φράση που έχουμε δώσει στο παράθυρο Find and Replace και, κατόπιν, αφήνει στη θέση της ένα κενό.

Ας δούμε ένα παράδειγμα. Υποθέτουμε ότι θέλουμε να απαλείψουμε όλα τα "και" του κειμένου επί του οποίου εργαζόμαστε. Οι κινήσεις μας είναι οι εξής: Στο πεδίο Find What του παραθύρου Find and Replace εισάγουμε τη λέξη "και", ενώ στο πεδίο Replace With δεν πληκτρολογούμε καμία λέξη, αφού η "και" δεν θα αντικατασταθεί αλλά θα απαλειφθεί. Πατώντας το πλήκτρο Replace, το Word αντικαθιστά το πρώτο "και" του εγγράφου μας, ενώ με συνεχές πάτημα του ίδιου πλήκτρου επαναλαμβάνεται η αυτή διαδικασία, έως ότου τελειώσουν όλα τα "και" του κειμένου.

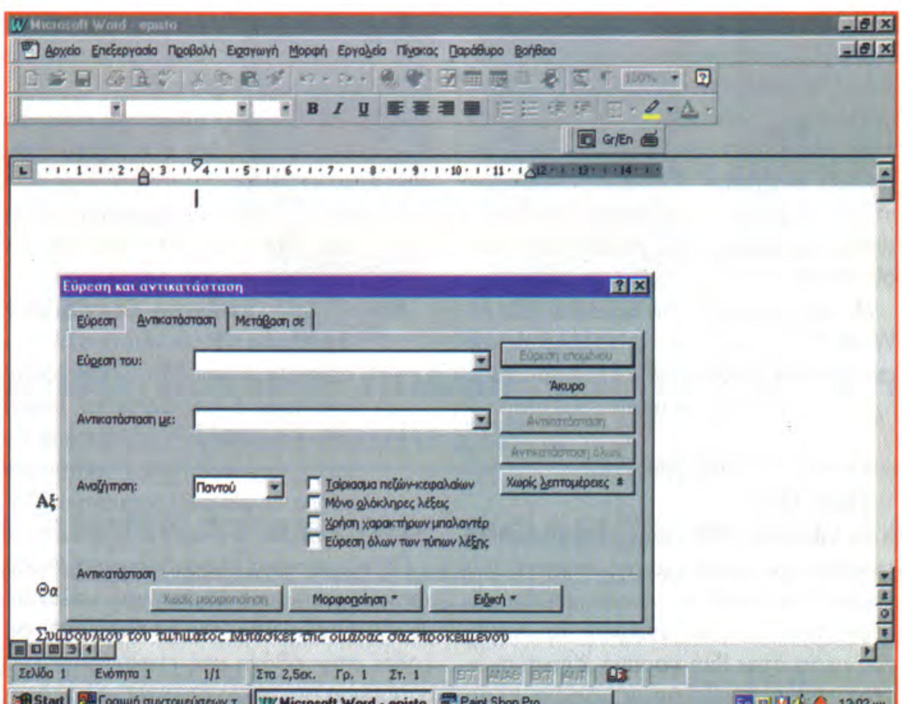
Προς απλοποίηση της όλης διαδικασίας που, ομολογουμένως, είναι κοπιαστική, το Word διαθέτει την εντολή Replace All, με την οποία εξαφανίζονται αυτομάτως όλα τα "και". Η διαδικασία της αντικατάστασης που μόλις περιγράψαμε ισχύει και για την αντικατάσταση λέξης ή λέξεων με άλλη ή άλλες και, φυσικά, ακολουθείται και στην περίπτωση που θέλουμε να προβούμε σε αντικατάσταση ολόκληρων φράσεων.

Στο παράθυρο της αναζήτησης και αντικατάστασης κειμένου υπάρχει το πλήκτρο More, με το οποίο μπορούμε να ορίσουμε τα χαρακτηριστικά της λειτουργίας.

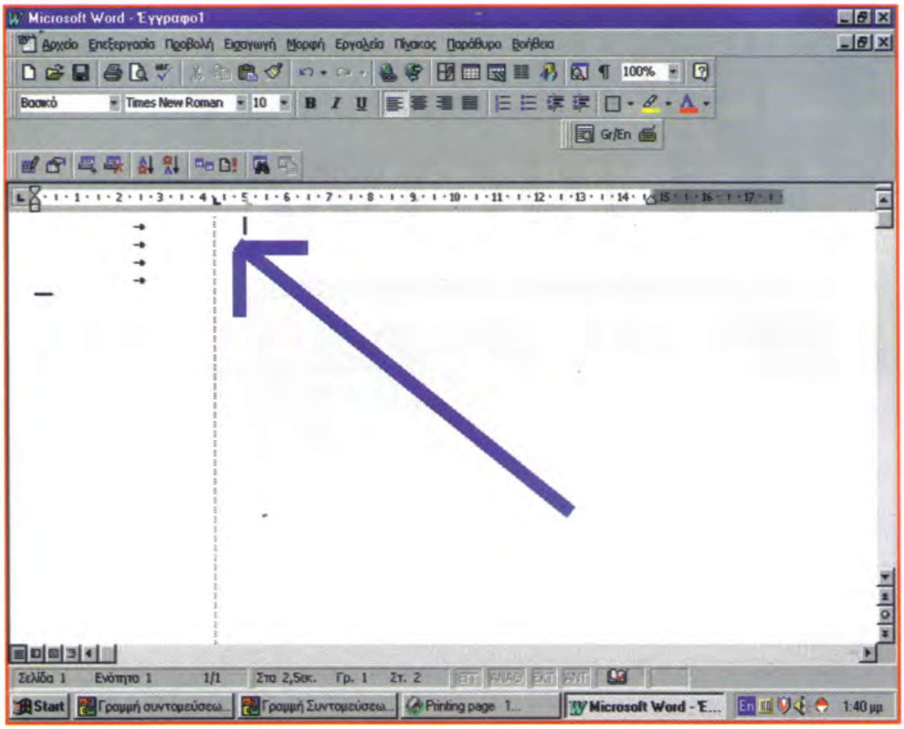
Από τη λίστα Search επιλέγουμε εάν η αναζήτηση/αντικατάσταση θα γίνει σε ολόκληρο το έγγραφο (αυτό επιτυγχάνεται με την επιλογή All), από το σημείο του δρομέα και κάτω (επιλογή Down) ή από το σημείο του δρομέα και επάνω. Με την επιλογή Match Case η αναζήτηση της λέξης ή φράσης επιτυγχάνεται μόνο στην περί-



Το menu με τη διαδικασία εύρεσης λέξης.



Αποψη του menu για τις διαδικασίες εύρεσης και αντικατάστασης (Find and Replace).



Ορισμός των tabs πάνω στο χάρακα της οθόνης του Word.

πτωση που αυτή υπάρχει στο έγγραφό μας ακριβώς όπως την έχουμε εισαγάγει στο παράθυρο. Με την επιλογή Find Whole Words μπορούμε να βρούμε μόνο ολόκληρες λέξεις και όχι τμήματα αυτών, ενώ επιλέγοντας τη δυνατότητα Use Wildcards οι χαρακτήρες * και ? χρησιμοποιούνται προς αναπαράσταση πολλών και ενός χαρακτήρα αντίστοιχα στην έκφραση που αναζητάμε. Σε διαφορετική περίπτωση οι χαρακτήρες αντιμετωπίζονται από το πρόγραμμα ως χαρακτήρες προς αναζήτηση.

Με τις επιλογές Sounds Like και Find All Word Forms μας δίνεται η δυνατότητα αναζήτησης λέξεων που ηχούν όμοια ή έχουν την ίδια ρίζα με αυτήν που ζητάμε.

ΤΡΟΠΟΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΤΩΝ TABS

Τα tabs αποτελούν ιδιαίτερα σημαντικά εργαλεία για τον έλεγχο της στοίχισης του κειμένου μας μέσα σε μία γραμμή. Επιτρέπουν τη ρύθμιση της στοίχισης του κειμένου μέσα στην ίδια γραμμή, δημιουργώντας υπογραμμές όπου κάποια μέρη έχουν διαφορετική στοίχιση από άλλα.

Το Word παρέχει τέσσερις τύπους tabs, καθένας από τους οποίους επιτρέπει διαφορετική στοίχιση του κειμένου. Οι τύποι αυτοί των tabs είναι οι εξής:

Αριστερό tab: Το αριστερό τμήμα του κειμένου μας στοιχίζεται στο σημείο που ορίζει το tab.

Δεξί tab: Το δεξί τμήμα του κειμένου μας στοιχίζεται στο σημείο που ορίζει το tab.

Κέντρο: Το κεντρικό τμήμα του κειμένου μας στοιχίζεται στο σημείο που ορίζει το tab.

Δεκαδικό - Στοίχιση δεκαδικών αριθμών: Η υποδιαστολή του δεκαδικού που χρησιμοποιούμε στο κείμενό μας βρίσκεται πάντα στο σημείο που ορίζεται από το tab, κρατώντας την κατ' αυτόν τον τρόπο σε μία συγκεκριμένη στήλη.

Προκειμένου να εφαρμόσουμε τη διαδικασία των tabs στο κείμενό μας, επιλέγουμε την εντολή Tabs από το menu Format, οπότε στην οθόνη μας εμφανίζεται ένα παράθυρο στο οποίο δηλώνουμε την απόστασή τους από το αριστερό τμήμα του εγγράφου μας και στη συνέχεια ορίζουμε τον τύπο του tab επιλέγοντάς τον από το τμήμα Alignment.

Στην περίπτωση που θέλουμε να αφαιρέσουμε κάποιο tab, το επιλέγουμε και ακολούθως πατάμε το πλήκτρο Clear - αν πατήσουμε το πλήκτρο Clear All, διαγράφονται όλα τα tabs που έχουμε ορίσει. Τα προαναφερθέντα αποτελούν την "επιστημονική" διαδικασία ορισμού των tabs. Ωστόσο, υπάρχει και ένας απλούστερος - όχι, όμως, τόσο ακριβής - τρόπος ορισμού επί του χάρακα της οθόνης του Word, όπως αυτός εμφανίζεται μπροστά μας, στο επάνω μέρος της οθόνης, ακριβώς κάτω από την Button Bar.

Στο αριστερό τμήμα του χάρακα υπάρχει ένα πλήκτρο επί του οποίου εάν κάνουμε κλικ με το ποντίκι αλλάζει ο τύπος του tab που θέλουμε να εισαγάγουμε στο έγγραφό μας.

Αφού εμφανιστεί ο τύπος του tab της αρεσκείας μας, κάνουμε κλικ με το ποντίκι στο σημείο του χάρακα όπου θέλουμε να τοποθετήσουμε το tab.

Σε περίπτωση που επιθυμήσουμε να αλλάξουμε θέση σε κάποιο tab, απλώς το σύρουμε στο σημείο της αρεσκείας μας με το ποντίκι, ενώ προκειμένου να το διαγράψουμε δεν έχουμε παρά να το σύρουμε σε ένα σημείο εκτός του εικονιζόμενου χάρακα. Κάθε φορά που πατάμε το πλήκτρο tab στο πληκτρολόγιό μας, ο δρομέας του εγγράφου μας μεταφέρεται στο επόμενο tab.

Σε περίπτωση μη ορισμού tabs στο έγγραφό μας, ισχύουν τα προκαθορισμένα - από τους κατασκευαστές του προγράμματος- tabs της μισής ίντσας. Εάν, όμως, ορίσουμε εμείς οι ίδιοι τα tabs, αυτά θα υπερισχύσουν των αυτομάτως ορισθέντων από τους κατασκευαστές.

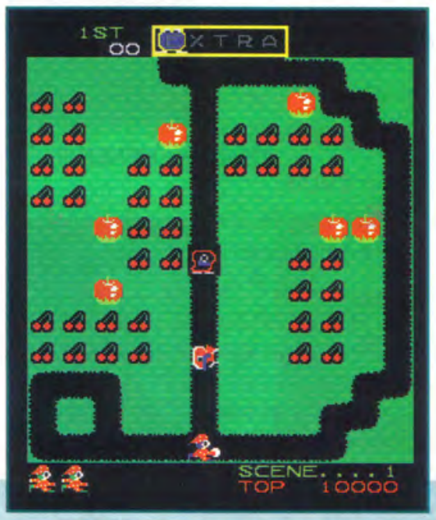
Λόγω του ότι τα tabs καταλαμβάνουν συγκεκριμένες θέσεις πάνω στη σελίδα του εγγράφου μας, ξεκινώντας από το περιθώριό της, με τη χρήση τους μας δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας στηλών μη μεταβαλλόμενων από το είδος της γραμματοσειράς που χρησιμοποιούμε, το μέγεθος των γραμμάτων ή άλλους παράγοντες που σε διαφορετική περίπτωση επηρεάζουν άμεσα την αισθητική του κειμένου μας. ■

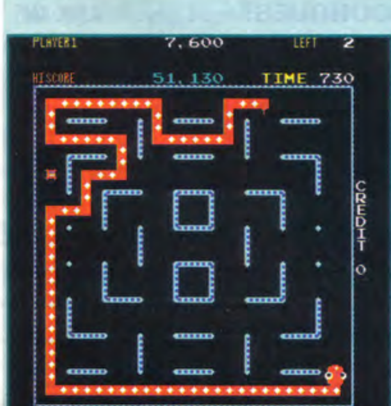
M.A.M.E.
Ενας φίλος ήρθε απόψε απ' τα παλιά...

Τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που εμφανίστηκαν προς τα τέλη της δεκαετίας του '70, διεκδικούν πλέον με αξιώσεις μία θέση στις οθόνες των σύγχρονων υπολογιστών. Στο μυαλό των μεγαλύτερων από εμάς σίγουρα θα έρθουν αναμνήσεις μιας άλλης εποχής...

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Ακόμη και σήμερα, στις μέρες των πανίσχυρων υπολογιστικών συστημάτων που επεξεργάζονται εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο, πολλοί βετεράνοι των παιχνιδιών αναπολούν την εποχή που έπαιζαν Space Invaders στο "ουφάδικο" της γειτονιάς τους. Στην εύλογη απορία "μα, τι βρίσκουν σε αυτά τα απλοϊκά παιχνιδάκια με τα αστεία γραφικά", η απάντηση είναι απλή και συνοψίζεται στη γνωστή λέξη που χρησιμοποιούμε κάθε φορά που παρουσιάζουμε ένα παιχνίδι: gameplay. Αυτά τα παλιά "απλοϊκά παιχνιδάκια με τα αστεία γραφικά" είχαν το μοναδικό χάρισμα να συναρπάζουν τον παίκτη, να τον κολλούν στην οθόνη και, το πιο σημαντικό, να τον κάνουν να επενδύει όλα του τα κέρματα σε μία ακόμη προσπάθεια, εν αντιθέσει με τα περισσότερα σημερινά παιχνίδια για PC, τα οποία δεν κινούν το ενδιαφέρον ούτε καν για μια δεύτερη προσπάθεια.







Ευτυχώς, κάποιος καλός κύριος, ονόματι Nicola Salmoria (MC6489@mclink.it), σκέφθηκε όλα αυτά και κατέληξε στη δημιουργία του MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), το οποίο εμφανίστηκε για πρώτη φορά τον Φεβρουάριο του 1997. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να μεταφέρει στον υπολογιστή μας ένα μεγάλο μέρος των παιχνιδιών του παρελθόντος. Εκτός από τον Nicola, αρκετοί άνθρωποι ανά τον κόσμο έχουν συνεισφέρει στη σύνθεση του προγράμματος.

Προτού εξετάσουμε τη λειτουργία και την απόδοση του MAME, αναφέρουμε ότι πρόκειται για ένα freeware πρόγραμμα που τρέχει στο DOS, αλλά λειτουργεί χωρίς πρόβλημα και κάτω από τα Windows 95. Πρόσφατα, μάλιστα, κυκλοφόρησε έκδοση ειδικά για τα Win95. Προκειμένου να παίξετε οποιοδήποτε παιχνίδι, θα χρειαστείτε, εκτός από το ίδιο το MAME, και τη ROM του παιχνιδιού. Στο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master" αυτού του μήνα, θα έχετε την ευκαιρία να βρείτε το MAME στην έκδοση για Windows 95, μαζί με αρκετές ROM από κάποια ιστορικά arcades. Κάθε μήνα θα σας προσφέρουμε μέσω του CD-ROM και νέες ROM, ώστε σταδιακά να δημιουργήσετε μια μεγάλη συλλογή παιχνιδιών, τα οποία δεν πρόκειται πλέον να βρείτε πουθενά αλλού, αφού έχουν εδώ και καιρό



Το Commando είχε γνωρίσει μεγάλη επιτυχία τόσο στα coin-ops όσο και στους προσωπικούς υπολογιστές. Υλοποιήθηκε μόλις στην πιο πρόσφατη έκδοση του MAME, αφού δεν βασίζεται στον Z80 -όπως σχεδόν όλα τα υπόλοιπα υποστηριζόμενα παιχνίδια- αλλά στον 6809.

αποσυρθεί από τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αφού εγκαταστήσετε το MAME στον υπολογιστή σας, θα πρέπει να δημιουργείτε κάθε φορά ένα subdirectory στον κατάλογο εγκατάστασης, το οποίο θα έχει το όνομα του παιχνιδιού που θέλετε να παίξετε και όπου θα αντιγράφετε τα αντίστοιχα αρχεία. Πατώντας το πλήκτρο 3, αυξάνουν τα credits σας (αρχίζοντας δεν έχετε κανένα), ενώ με τα πλήκτρα 1 και 2 συνήθως ορίζετε εάν θα παίξετε μονό ή διπλό game.

Στην παρούσα έκδοση το MAME εξομοιώνει περισσότερα από 200 παιχνίδια και συνεχώς ανανεώνεται. Αυτήν τη στιγμή, από τεχνικής άποψης, το MAME εξομοιώνει τα περισσότερα παιχνίδια που τρέχουν στον Z80, έναν βετεράνο επεξεργαστή με μεγάλη καριέρα σε ηλεκτρονικά και home computers (Spectrum, Amstrad CPC) της προηγούμενης δεκαετίας, καθώς και παιχνίδια που βασίζονται στον πιο προηγμένο 6809.

Η ποιότητα και η πιστότητα της εξομοίωσης βρίσκονται σε πολύ υψηλό επίπεδο. Τα περισσότερα παιχνίδια τρέχουν όπως ακριβώς τα θυμόμαστε, ενώ διαθέτουν και τα ίδια γραφικά. Στον τομέα του ήχου, αντίθετα, τα πράγματα περιπλέκονται. Ενώ κάποια παιχνίδια ακούγονται όπως πρέπει, μερικά χρειάζονται έξτρα αρχεία που περιέχουν τους ψηφιοποιημένους ήχους τους, κάποια άλλα παρουσιάζουν προβλήματα συγχρονισμού στον ήχο, ενώ άλλα παραμένουν πεισματικά σιωπηλά, για την ώρα τουλάχιστον. Οι συνεχείς βελτιώσεις του MAME μας δίνουν ελπίδες.

Προκειμένου να έχετε μια εικόνα των παιχνιδιών που θα (ξανα)δείτε, χρησιμοποιώντας τον εξομοιωτή, θα παρουσιάσουμε τα πιο γνωστά από αυτά:

- **Pacman:** Τα σχόλια περιττεύουν.
- **Donkey Kong:** Η πρώτη περιπέτεια του Mario της Nintendo, σε ένα ιστορικό platform.
- **Space Invaders:** Το παιχνίδι που καθιέρωσε τον όρο shoot'em up. Χιλιάδες μιμητές της βασικής ιδέας του, με τα τείχη-ασπίδες, το κανόνι στο κάτω μέρος της οθόνης και τους εχθρούς στο επάνω. Ενδεικτικά αναφέρω τα Galaxians, Moon Cresta και Phoenix.
- **Tempest:** Από τα πρώτα παιχνίδια με vector γραφικά, συνδυάζει ταχύτητα και δράση.



Το Green Beret είναι ένα από τα πιο προηγμένα παιχνίδια που υποστηρίζει το MAME, με πολλά χρώματα και ομαλότατο οριζόντιο scrolling.

- **Robotron:** Ισως το εθιστικότερο shoot' em up όλων των εποχών!
- **Commando:** Το γνωστό μοτίβο "ένας άνθρωπος αντιμέτωπος με έναν στρατό" σε υπέροχη εκτέλεση.
- **Bomb Jack:** Ενα κλασικό platform με τον ήρωα που πηγαίνει σε διάφορα μέρη του κόσμου και μαζεύει τις βόμβες που βρίσκει.
- **Nibbler:** Το παιχνίδι που έκανε τον Βαγγέλη Κράτσα να πηδήξει από τη χαρά του μέχρι το ταβάνι (αρκεί να μάθετε πως ούτε μετά το 1-0 της ΑΕΚ επί του Ολυμπιακού δεν αντέδρασε έτσι), αφού ήταν το αγαπημένο του παιχνίδι στα arcade rooms και είχε να το δει για περίπου δεκαπέντε χρόνια!



Ενα mothership στο καταπληκτικό Phoenix.

Η προαναφερθείσα λίστα απέχει πολύ από το να είναι πλήρης, ωστόσο σίγουρα είναι ενδεικτική.

Επειδή το MAME είναι ένας κανονικός εξομοιωτής βασιζόμενος στις αυθεντικές ROM, μπορείτε, εκτός από το να παίξετε μερικά παιχνίδια, να πειράξετε και τα dip switches τους. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να αλλάξετε μερικές παραμέτρους δυσκολίας του παιχνιδιού και να καταλάβετε, επιτέλους, γιατί στο ένα κατάστημα ηλεκτρονικών παιχνιδιών κερδίζατε ζωές ανά 10.000 πόντους και στο άλλο ανά 30.000. Απλώς ο δεύτερος πονηρός ιδιοκτήτης είχε ανεβάσει τη δυσκολία μέσω των dip switches, κάτι που τώρα μπορείτε να κάνετε και εσείς.

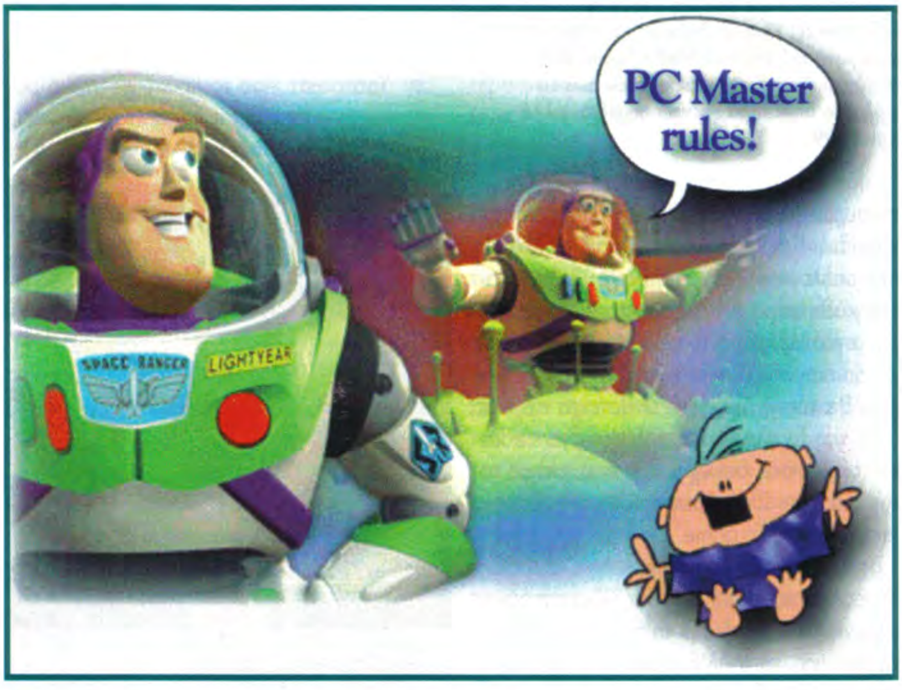
Παρατηρώντας, με άλλο μάτι τώρα, εκείνα τα παιχνίδια που κάποτε συνάρπαζαν, διαπιστώσαμε για άλλη μία φορά ότι είναι πράγματι πολύ εθιστικά. Συμπερασματικά, θα λέγαμε πως το MAME είναι μια εξαιρετική επιλογή που θα γεμίσει αναμνήσεις το σκληρό σας δίσκο.

■

KAI'S PHOTOSOAP
Πεντακάθαρη εικόνα στο PC σας

Μα, ποιος είναι τελικά αυτός ο κύριος Kai - όνομα κι αυτό... - που νομίζει ότι μπορεί να κάνει λογοπαίγνια με το πιο επιτυχημένο πακέτο επεξεργασίας εικόνας, το γνωστό σε όλους PhotoShop; Μα, φυσικά, η αυτού εξοχότης Kai Krause...

Του Κώστα Καρπούζη



Εκτός από το γνωστό παραμύθι που αρχίζει με το "μια φορά κι έναν καιρό υπήρχε μια μικρή εταιρία που λεγόταν Microsoft", υπάρχει και το εξίσου διδακτικό και ασύγκριτα πιο ευχάριστο που ξεκινά με το "μια φορά κι έναν καιρό υπήρχε μια μικρή εταιρία που λεγόταν HSC Software".

Η εν λόγω εταιρία, λοιπόν, είχε συνδέσει το όνομά της με την παραγωγή πρόσθετων προγραμμάτων για πακέτα όπως το PhotoShop, τα οποία προγράμματα δημιουργούσαν φίλτρα που έλειπαν από το κυρίως πακέτο ή απαιτούσαν πολλή δουλειά προκειμένου να υλοποιηθούν.

Μάλιστα, η αναγνώριση της χρησιμότητας των προϊόντων αυτών (Kai's Power Tools, για παράδειγμα) ήταν τόσο μεγάλη που η εταιρία προχώρησε στην κατασκευή αυτόνομων πλέον πακέτων, μετονομάσθηκε ακολούθως σε Metatools και, τελικά, συνενώθηκε με έναν άλλο "γίγαντα" της επεξεργασίας εικόνας και της σχεδίασης σε δύο και τρεις διαστάσεις, τη Fractal Design, δημιουργό των εξίσου επιτυχημένων Painter και Poser. Μετά, λοιπόν, το Power Goo και το Bryce, ο Kai Krause και η παρέα του επιστρέφουν στην επεξεργασία εικόνας με το PhotoSoap.

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ "ΚΑΘΑΡΑ ΧΕΡΙΑ"

Είναι απίστευτα τα λογοπαίγνια που μπορεί να κάνει κάποιος με το όνομα του PhotoSoap. Μάλιστα, τα απίστευτα συνεχίζονται από τη στιγμή που αρχίζουμε την ενασχόλησή μας με το πακέτο. Καταρχήν, το interface δεν έχει καμία σχέση με ό,τι γνωρίζουμε από εφαρμογές των Windows - ούτε menu στο επάνω μέρος της οθόνης, ούτε πλήκτρα minimize, ούτε καν copy/paste. Ακόμη και στις παλαιότερες εφαρμογές του Kai τα απαιτούμενα στοι-

χεία του interface είναι "κολλημένα" πάνω του. Υπάρχει, δηλαδή, μία κυρίως περιοχή εργασίας γύρω από την οποία μπορούμε να "αραδιάσουμε" τα απαιτούμενα εργαλεία ή την οποία μπορούμε να εκκενώσουμε εξαφανίζοντας από την οθόνη τα εργαλεία και τοποθετώντας τα μέσα σε ένα συρτάρι. Και όταν λέμε "εργαλεία", μην πάει ο νους σας στους ασαφείς δείκτες του mouse που καμία ιδέα δεν δίνουν περί της λειτουργίας που επιτελεί το εκάστοτε εργαλείο, ούτε βέβαια στην κλασική εργαλειοθήκη στα αριστερά της οθόνης με το σωρό από μικρά "κουμπάκια". Εδώ η μορφή των εργαλείων είναι πλήρως περιγραφική του ρόλου τους. Ετσι, λόγου χάριν, το εργαλείο με το οποίο ζωγραφίζουμε παχιές γραμμές έχει τη μορφή πινέλου (ακόμα και όταν το χρησιμοποιούμε), ενώ για τις λεπτότερες υπάρχουν αρκετά διαφορετικά μολύβια.

Με την εκκίνηση του προγράμματος, το PhotoSoap εμφανίζει μια λίστα με αυτά που καλεί "rooms". Τα "δωμάτια" παραπέμπουν στους σκοτεινούς χώρους ενός φωτογραφείου, σε καθέναν από τους οποίους επιτελείται μία συγκεκριμένη εργασία. Αρχικά, επιλέγουμε από το In Room την εικόνα που θέλουμε να επεξεργαστούμε. Αυτό μπορεί να γίνει είτε βλέποντας τις εικόνες σε μέγεθος γραμματοσήμου (thumbnail) είτε ορίζοντας κάποιον scanner για την εισαγωγή τους. Αν θέλουμε απλώς να πειραματιστούμε πάνω στο PhotoSoap και όχι να "πειράξουμε" τη συγκεκριμένη εικόνα, το πακέτο μάς προσφέρει ένα έτοιμο και πολύ εντυπωσιακό δείγμα των δυνατοτήτων και της ευχρηστίας του.

Αμέσως μετά προχωρούμε στο δωμάτιο προετοιμασίας (Prep Room). Εδώ μπορούμε να επιλέξουμε την περιοχή της εικόνας που θέλουμε να επεξεργαστούμε καθώς και τον προσανατολισμό της.

Μπορούμε, δηλαδή, να μεταχειριστούμε την εικόνα όπως μία πραγματική τυπωμένη φωτογραφία και να τη μεγαλώσουμε ή να την περιστρέψουμε, επιλέγοντας για τα επόμενα δωμάτια οποιοδήποτε ορθογώνιο τμήμα της. Το πρώτο που μπορούμε να κάνουμε εύκολα και γρήγορα είναι να πατήσουμε το "Enhance" και να βελτιώσουμε αυτόματα την εικόνα μας, κάνοντας τα χρώματα πιο έντονα και ζωντανά. Παράλληλα, το τμήμα της εικόνας που δεν έχουμε επιλέξει γίνεται γκρίζο, καθιστώντας ορατές ακόμα και τις μικρότερες διορθώσεις. Στο σημείο αυτό πρέπει να θυμόμαστε πως η λογική του PhotoSoap είναι προσανατολισμένη προς την επεξεργασία και βελτίωση πραγματικών φωτογραφιών. Ετσι, πολλές από τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις του πακέτου μπορεί να μην προσφέρουν ικανοποιητικό αποτέλεσμα σε μία εικόνα που δημιουργήθηκε σε υπολογιστή (για παράδειγμα, στο CorelDraw! ή το MAX). Γενικά, όμως, πρόκειται για μία σπάνια περίπτωση - ούτως ή άλλως, το PhotoSoap μας

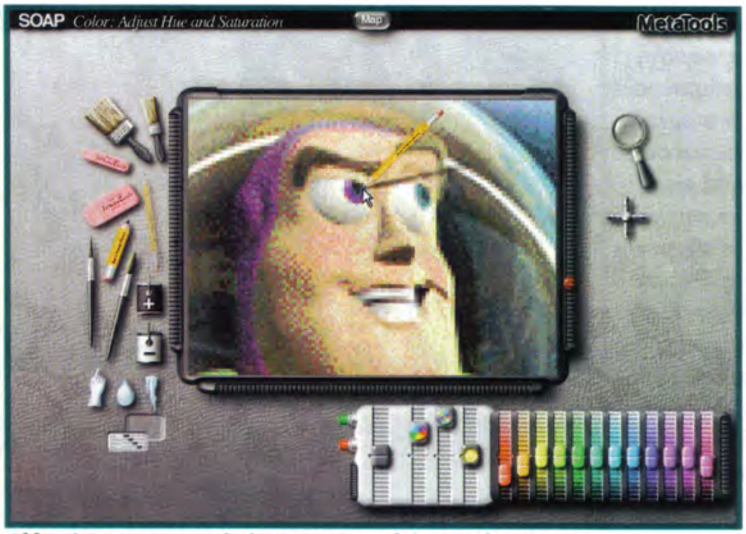


Η εισαγωγική οθόνη με τα δωμάτια του PhotoSoap.



Εδώ επιλέγουμε το τμήμα της εικόνας που θα επεξεργαστούμε.

αφήνει αρκετό χώρο να αυτενεργήσουμε. Προχωρώντας στα ενδότερα των "δωματίων" του PhotoSoap, έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε τις λεπτομέρειες που έχουν σχέση είτε με ποιοτικά χαρακτηριστικά της εικόνας (π.χ., φωτεινότητα ή αντίθεση) είτε με τα χρώματα και τη διαύγειά τους. Για όσους έχουν χρησιμοποιήσει το PhotoShop, εδώ υπάρχει ό,τι θα έβρισκαν κάτω από το menu Image/Adjust του πακέτου της Adobe. Βέβαια, όπως αναφέραμε, δεν υπάρχουν εργαλεία επιλογής ή μαγικά ραβδιά (magic wands). Αν θέλουμε να εργαστούμε σε συγκεκριμένα σημεία της εικόνας, επιλέγουμε το αντίστοιχο μολύβι ή πινέλο και επιφέρουμε την επιθυμητή μεταβολή. Οι σχετιζόμενες με την ένταση και την ποιότητα κάθε μεταβολής ρυθμίσεις μπορούν να αποθηκευθούν για κάθε εργαλείο ξεχωριστά - παρόμοια μπορούμε να αποθηκεύσουμε και συγκεκριμένες όψεις της εικόνας (δηλαδή, συγκεκριμένη θέση και μεγέθυνση). Κάθε αλλαγή σε αυτές τις ρυθμίσεις επιτυγχάνεται μετακινώντας κάποια πλήκτρα στο interface του PhotoSoap. Μολονότι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε αριθμητικές τιμές, κάθε ρύθμιση μπορεί να είναι τελικά όσο ακριβής θέλουμε, αφού παρέχεται η δυνατότητα μικρορυθμίσεων. Ολες οι εργασίες -είτε πρόκειται για λίγα σημεία είτε για ολόκληρη την εικόνα- εκτελούνται ταχύτατα και με μεγάλη ακρίβεια. Ισως το πιο εντυπωσιακό στο σημείο αυτό είναι η ευχέρεια διαχείρισης πολύ μεγάλων εικόνων και η εξασφάλιση σταθερής ποιότητας ακόμη και ύστερα από διαδοχικές μεγεθύνσεις ή σμικρύνσεις. Παράλληλα, κάθε μεταβολή που επιφέρουμε πραγματοποιείται πάνω σε ξεχωριστό επίπεδο, κάτι παρόμοιο με τα adjustment layers του PhotoShop, και γίνεται οριστική μόνο όταν φύγουμε από κάποιο συγκεκριμένο δωμάτιο. Δυστυχώς, δεν μας επιτρέπεται ούτε η πρόσβαση στη μεταβολή ούτε η αλλαγή των ρυθμίσεών της μετά την έξοδό μας από το δωμάτιο στο οποίο την επιφέραμε - βέβαια, ούτως ή άλλως η εργασία στο PhotoSoap ακολουθεί μία φυσική σειρά, όμοια με τη σειρά των δωματίων.



Αλλαγή του χρωματικού τόνου με τα εργαλεία του PhotoSoap.

ΚΑΘΑΡΙΣΤΕ ΤΙΣ ΑΤΕΛΕΙΕΣ

Το τελευταίο δωμάτιο που έχει άμεση σχέση με την επεξεργασία εικόνας είναι το "Detail Room". Σε αυτό συναντάμε εργαλεία που μπορούν να διορθώσουν τις ατέλειες κυρίως κάποιας εικόνας που έχουμε εισαγάγει μέσω scanner όπως χαρακιές και σκισίματα ή, ακόμα, το ενοχλητικό φαινόμενο των "κόκκινων ματιών" που παρατηρείται στις φωτογραφίες η λήψη των οποίων έχει γίνει με φλας. Η διόρθωση τέτοιου είδους ατελειών θα απαιτούσε αρκετά διαδοχικά βήματα σε κάποιο άλλο πακέτο. Στο PhotoSoap, αντίθετα, αρκεί ένα κλικ στο πλήκτρο "Red Eye" και η επιλογή του αντίστοιχου σημείου και τα "κόκκινα μάτια" αποκτούν το φυσικό χρώμα τους. Οι συγκεκριμένες εργασίες επιτυγχάνονται με θαυμαστή ευκολία, ενώ, για περιπτώσεις που μία εποπτική άποψη της εικόνας θα διευκόλυνε την εργασία μας, έχουμε τη δυνατότητα να εμφανίσουμε την εικόνα στο φόντο του interface και να "αραδιάσουμε" πάνω της τα εργαλεία μας.

Στο σημείο αυτό ο σκοπός της οργάνωσης του PhotoSoap σε δωμάτια γίνεται περισσότερο προφανής. Στο μέλλον, αν ένας χρήστης χρειάζεται κάποιο άλλο συγκεκριμένο εργαλείο (για παράδειγμα, ένα φίλτρο που να αφαιρεί τις ρυτίδες από τη φωτογραφία ενός προσώπου), θα μπορεί να το αγο-



Εδώ μπορούμε να καλύψουμε τυχόν σχισμές στη φωτογραφία μας.

ράζει, χωρίς να κρίνεται υποχρεωτική η προμήθεια ολόκληρου του πακέτου που το περιλαμβάνει.

Σε αντίθεση, λοιπόν, με τη λογική πακέτων όπως το CorelDRAW!, το οποίο προσφέρει μία-δύο υψηλού επιπέδου εφαρμογές και συμπληρώνει το πακέτο με μέτριων δυνατοτήτων τμήματα, καθιστώντας το κόστος του πακέτου απαγορευτικό για το χομπίστα, η Metatools μας επιτρέπει να πληρώσουμε μόνο για τις δυνατότητες που θα χρησιμοποιήσουμε. Αυτό μπορεί να σημαίνει ακόμα χαμηλότερο κόστος σε φυσικά μέσα - δισκέτες ή CDs - και συχνές ανανεώσεις μέσω Internet. Το τελευταίο είναι το μέσο που ο Kai Krause φαίνεται να προτιμά και για την παροχή τεχνικής βοήθειας: η ενσωματωμένη βοήθεια του PhotoSoap είναι μάλλον σε επίπεδο υποδείξεων, ενώ υπάρχει και η προτροπή του ίδιου του δημιουργού του πακέτου για χρήση του Δικτύου προκειμένου να υποβάλλονται ερωτήσεις και προτάσεις στην ομάδα που ανέπτυξε το πακέτο.

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΞΕΚΑΘΑΡΙΣΜΑ

Επειτα, λοιπόν, από όλα αυτά τα δωμάτια (κάτι από adventure θυμίζει αυτό), φθάνουμε τη φωτογραφία μας στο επιθυμητό επίπεδο. Το επόμενο βήμα είναι η αποθήκευσή της σε κάποια μορφοποίηση που να μας ικανοποιεί. Στη φάση αυτή, το PhotoSoap δεν μας προσφέρει πολλές επιλογές - λείπει, μάλιστα, η δυνατότητα αποθήκευσης σε GIF, αλλά αφού υπάρχει η επιλογή για αποθήκευση σε JPEG αυτό είναι μάλλον παίσμα. Εκτός από τον καθορισμό της ανάλυσης της τελικής εικόνας (αυτό αφορά και στις μεταβολές που έχουμε επιφέρει), στο δωμάτιο Finish μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εικόνα μας δημιουργώντας ένα είδος φωτογραφικής σύνθεσης. Με άλλα λόγια, έχουμε την ευχέρεια να επιλέξουμε "κάδρο" για την εικόνα μας ή διαφορετικό φόντο ή, ακόμη, ένα σχέδιο σαν αυτοκόλλητο. Οι βιβλιοθήκες του PhotoSoap προσφέρουν μία μεγάλη ποικιλία τόσο από ρεαλιστικές "κορνίζες" και φωτογραφίες όσο και από εικόνες-φόντο, προϊόν οι τελευταίες του πακέτου Bryce της Metatools, θυμίζουν δε ηλιοβασίλεμα. Επίσης, πολλά σχέδια θυμίζουν καρτούν - δεν λείπουν τα γνωστά "συννεφάκια" που χρησιμοποιούνται για να φιλοξενηθούν εντός τους οι διάλογοι καρτούν χαρακτή-



Δημιουργία συνθέσεων με τα αντικείμενα του PhotoSoap.

ρων. Μπορούμε, συνεπώς, να δημιουργήσουμε με ευκολία μία απλή ή περισσότερο σύνθετη ευχετήρια κάρτα με το δικό μας μήνυμα ή, ακόμη, και ένα ετήσιο ημερολόγιο με πραγματικές ή όχι φωτογραφίες και σχέδια. Ολα αυτά τα πρόσθετα αντικείμενα μπορούν να μετακινηθούν επάνω στην επιφάνεια της σύνθεσης με τη χρήση του mouse ή των πλήκτρων και να αλλάξουν προσανατολισμό, χρώμα και μέγεθο εξίσου εύκολα. Στο σημείο αυτό θα διευκόλυνε ιδιαίτερα η τοποθέτηση των αντικειμένων σε διαφορετικά layers, κατά την αποθήκευση στο format του PhotoShop (PSD). Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν συνιστά ιδιαίτερα σημαντικό πρόβλημα, αφού οι βιβλιοθήκες από τις οποίες προέρχονται τα αντικείμενα είναι ομοίως σε μορφή PSD και, συνεπώς, προσπελάσιμες και από το πακέτο της Adobe. Το τελευταίο δωμάτιο, το Out Room, επιτρέπει την αποθήκευση αποκλειστικά της εικόνας μας, χωρίς κανένα πρόσθετο αντικείμενο. Εδώ, ο καθορισμός της ανάλυσης γίνεται με περισσότερη ακρίβεια, το δε αποτέλεσμα της μεγέθυνσης ή σμίκρυνσης είναι άμεσα ορατό στην οθόνη, χωρίς μάλιστα να επηρεάζει σε σημαντικό βαθμό την ποιότητα της εικόνας.

Θα συνοψίζαμε τα προαναφερθέντα σημειώνοντας ότι το PhotoSoap είναι ένα μάλλον "περίεργο" πρόγραμμα - με την καλή έννοια, πάντως. Ξεπερνώντας κάποιος το αρχικό σοκ του ιδιότυπου interface και το γεγονός ότι το PhotoSoap δεν εκτιμά ιδιαίτερα την παράλληλη εκτέλεση άλλων προγραμμάτων, τη στιγμή που το ίδιο "καταπίνει" τη μνήμη του υπολογιστή, θα διαπιστώσει ότι οι εργασίες που μπορούν με πολύ απλά βήματα να γίνουν με το πακέτο της Metatools καλύπτουν τόσο το χομπίστα όσο και τον επαγγελματία. Μάλιστα, αν λάβουμε υπόψη την ευκολία με την οποία ο Kai Krause -όπως μας έχει υποσχεθεί- θα μας προμηθεύει με νέα φίλτρα, τότε το PhotoSoap φαντάζει ασυναγώνιστο φαβορί. Αν με όλα αυτά δεν πεισθήκατε τουλάχιστον να το δοκιμάσετε, εγώ "νίπτω τας χείρας μου"... ■

KAI'S PHOTOSOAP

ΕΤΑΙΡΙΑ: Metacreations
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ: Windows 95/NT
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90, 16MB RAM (24MB στα NT), 12MB HD, 25MB swap file
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: Pentium MMX, 32MB RAM, 100MB swap file, κάρτα γραφικών με 2-4MB RAM

STREET test



Το PC MASTER... αιφνιδιάζει! Κάθε μήνα, οι συντάκτες μας David Meftah και Σπύρος Παράσχης "οργώνουν" τα καταστήματα πώλησης υπολογιστών και περιφερειακών, δοκιμάζοντας επιτόπου μηχανήματα με τη σύνθεση με την οποία θα δοθούν σε εσάς, τους τελικούς καταναλωτές.



Από το προηγούμενο κιόλας τεύχος, το PC Master έχει ξεκινήσει κάτι πρωτοποριακό για τον ελληνικό Τύπο της Πληροφορικής. Ο λόγος για την καθιέρωση του πρώτου αυθεντικού Street Test υπολογιστών και περιφερειακών που, σε αντίθεση με όλα τα παρεμφερή τεστ που διαβάζετε στα υπόλοιπα περιοδικά του κλάδου, ενσωματώνει ένα μοναδικό χαρακτηριστικό: Για πρώτη φορά, ένα περιοδικό δεν ζητά από τις εταιρίες να στείλουν στα εργαστήριά του μηχανήματα προς δοκιμή (βλέπετε, στην περίπτωση της αποστολής τους υπάρχει ο κίνδυνος τα μηχανήματα αυτά να μη διαθέτουν έστω κάποια από τα χαρακτηριστικά με τα οποία στην πραγματικότητα κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, με άμεση επίπτωση τόσο στην απόδοση όσο και στο κόστος του υπολογιστή ή του περιφερειακού). Αντίθετα, το ίδιο το περιοδικό, το οποίο εκπροσωπούν οι δύο ατρόμητοι συντάκτες David Meftah και Σπύρος Παράσχης, πραγματοποιεί κάθε μήνα αιφνιδιαστικές επισκέψεις στα καταστήματα πώλησης ειδών Πληροφορικής, δοκιμάζοντας τα προς πώληση μηχανήματα με τη σύνθεση που θα φέρουν όταν παραδοθούν με την αγορά τους στον τελικό καταναλωτή, δηλαδή εσάς.

Σε περίπτωση που κάποιο κατάστημα αρνηθεί να επιτρέψει στους δύο εξουσιοδοτημένους συνεργάτες μας να εξετάσουν κάποια από τα μηχανήματα που διαθέτει, θα γίνεται ειδική μνεία της άρνησης αυτής στο κείμενο του Street Test, προκειμένου να γνωρίζουν οι αναγνώστες μας ποιοι έχουν κάτι να φοβηθούν από τη σωστή πληροφόρησή τους. Φυσικά, εάν υπάρξει οποιαδήποτε δικαιολογία του καταστήματος για την άρνηση, τότε θα συμπεριλαμ-

των Σπύρου Παράσχη & David Meftah

βάνεται και αυτή ώστε να βγάλετε τα συμπεράσματά σας.

Οπως γίνεται αντιληπτό, εδώ δεν θα διαβάζετε τα συνηθισμένα συγκριτικά τεστ που συναντάτε σε άλλα περιοδικά του χώρου. Σκοπός μας δεν είναι η σύγκριση ομοιογενών μηχανημάτων, αλλά η ενημέρωσή σας για ό,τι κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά. Θα προκύψουν επίσης αρκετά χρήσιμα συμπεράσματα σχετικά με την απόδοση διάφορων συστημάτων που κυκλοφορούν στην αγορά, αλλά και το πώς επηρεάζεται αυτή η απόδοση ανάλογα με τα επιμέρους χαρακτηριστικά τους.

Λεπτομέρειες για τη μεθοδολογία, τη λήψη και την αξιολόγηση των μετρήσεων, μπορείτε να διαβάσετε στο τεύχος 87 του περιοδικού. Συμπληρώνουμε πως, στην προσπάθειά μας να είμαστε ακριβείς, κάναμε μερικές αλλαγές σε σχέση με τον προηγούμενο μήνα. Λόγω κάποιων τεχνικών δυσκολιών και αμφιβολιών για την ακρίβεια του WinBench στην αξιολόγηση των καινούριων CD-ROMs (μάλλον θα πρέπει να περιμένουμε για το WinBench 98), δεν κάναμε κάποια μέτρηση, απλώς θεωρήσαμε ως δεδομένη την ταχύτητα που δίνει ο κατασκευαστής. Ετσι, μέχρι νεωτέρας, όλα τα CD-ROM drives της ίδιας κλάσης (8x, 16x, 24x κ.λπ.) θεωρούνται ισάξια.

Ακόμα, για να κάνουμε το test πιο αντιπροσωπευτικό, εφαρμόζουμε από αυτό το τεύχος μια νέα μέθοδο εκτίμησης της τρισδιάστατης απόδοσης των καρτών γραφικών. Για να το κάνουμε αυτό, λάβαμε υπόψη τα αποτελέσματα της Mercury Research για τα πιο διαδεδομένα chipsets που υπάρχουν στην αγορά. Η έρευνα αυτή είναι εγνωσμένα έγκυρη και δίνει ακριβή αποτελέσματα. Με αυτόν τον τρόπο, υπολογίζουμε και άλλα chipsets, εκτός από το 3Dfx Voodoo, όπως γινόταν στο προηγούμενο τεύχος.



NEW CREATION STANDARD

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ NEW CREATION

Μπήκαμε ήδη στο δεύτερο μήνα των street tests του περιοδικού. Συνεχίζοντας την έρευνά μας, πήγαμε σε ένα ακόμη γνωστό κατάστημα της οδού Στουρνάρη, στο New Creation. Ο χώρος του καταστήματος είναι μικρός, οι υπεύθυνοι όμως καταφέρνουν να αποσπάσουν την προσοχή σας με τους μεγάλους πίνακες που έχουν τοποθετήσει στο δρόμο. Κρίμα που δεν έχουν πια εκείνο τον Spectrum 48K (plus παρακαλώ, με πλαστικό πληκτρολόγιο!) στη βιτρίνα.

Ο υπολογιστής που είδαμε ήταν ένα μηχάνημα που προσπαθεί να συνδυάσει σύγχρονες επιδόσεις, προσφέροντας ταυτόχρονα και προσιτή τιμή. Ετσι, είδαμε τον Intel Pentium 200 στην MMX έκδοσή του, τα συνηθισμένα 32 MB μνήμης, τον πανταχού παρόντα 2.1 GB δίσκο της Quantum, μία ακόμα motherboard Soyo και την αξιόπιστη Matrox Mystique. Παρ' όλα αυτά, η απόδοση ενός υπολογιστή δεν εξαρτάται μόνο από τα εξαρτήματά του. Η ποιότητα της μνήμης, η συνεργασία των συγκεκριμένων τμημάτων και οι διάφορες ρυθμίσεις στο BIOS και το λειτουργικό είναι πολύ σημαντικές και μπορούν να αναδείξουν ή να "θάψουν" ένα μηχάνημα.



Ο υπολογιστής της New Creation σίγουρα δεν θάφτηκε. Σε σχέση με αντίστοιχων χαρακτηριστικών μηχανήματα, παρουσίασε αξιόλογες επιδόσεις και αποτελεί μια καλή επιλογή για οποιονδήποτε θέλει ένα γενικών καθηκόντων σύγχρονο μηχάνημα. Δεν δείχνει να υστερεί σε κάποιον τομέα και ειδικά στο Quake έδειξε άγριες διαθέσεις, αφού σε ένα δευτερόλεπτο πρόλαβε να ανανεώσει 44 φορές την εικόνα (σε ανάλυση 320x200). Αποκτώντας το μπορείτε να είστε σίγουροι ότι θα έχετε έναν ΙΝ υπολογιστή που θα ανταποκριθεί στα κελεύσματά σας με προθυμία.

Αν θέλετε οπωσδήποτε ένα Intel MMX στα 200MHz, υπάρχουν πολύ χειρότερες επιλογές.

Η νέα γενιά MMX δεν παρουσιάζει πλέον τα γνωστά προβλήματα. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.



Επεξεργαστής: Pentium MMX 200
Motherboard: Soyo 5VD5 VX
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 2.1GB
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 2MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 Vibra
CD-ROM: Toshiba 16x
Κουτί: Mini Tower
Πληκτρολόγιο: 104 πλήκτρων
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: Wave Master 160W
Οθόνη: Sony 15"
Modem: Supra 33600 εσωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: Windows 95B
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad
Εγγύηση: 2 χρόνια
Υποστήριξη: Παροχή εκπαίδευσης και υποστήριξης στο σπίτι κατόπιν συμφωνίας
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 279.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 112.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 21.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 142

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 34



ALFA4 K6 200MHz

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ COMPUTER SUPPORT



Παραμένοντας στην ευρύτερη περιοχή της ελληνικής Sillicon Valley, πήγαμε στο κατάστημα Computer Support, το οποίο κατασκευάζει τους υπολογιστές Alfa4.

Οπως παρατηρεί κανείς στον πίνακα χαρακτηριστικών του μηχανήματος, το Alfa4 πάσχει μάλλον από διχασμό προσωπικότητας. Οχι, δεν είμαστε υπερβολικοί. Το μηχάνημα διαθέτει την ταχύτερη στις δύο διαστάσεις κάρτα γραφικών που μπορεί να βρει κανείς στην αγορά, τον καλύτερο MMX επεξεργαστή στα 200MHz, μια καταπληκτική wavetable κάρτα ήχου με 64 κανάλια και μια εντυπωσιακή οθόνη 17 ιντσών. Οπως φαίνεται δηλαδή, είναι ένας ικανότατος multimedia υπολογιστής. Από την άλλη όμως, διαθέτει το μικρότερο δίσκο που βγάζει αυτή τη στιγμή η Quantum και ένα CD-ROM μικρής ταχύτητας, που πλέον δεν "φοριέται" σε καινούρια computer.



Τα παράδοξα όμως συνεχίζονται. Το modem του υπολογιστή είναι ένα Motorola στα 56.600 bps! Εντυπωσιακό αναμφισβήτητα, αλλά μάλλον άχρηστο αυτή τη στιγμή στη χώρα μας.

Ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει στην κάρτα γραφικών του. Η Matrox Millenium, όταν είχε παρουσιαστεί, είχε γνωρίσει ενθουσιώδεις κριτικές. Η παράδοση συνεχίζεται με τη δεύτερη έκδοσή της, που είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στις εφαρμογές των Windows. Και οι τρισδιάστατες επιδόσεις της όμως είναι πολύ καλές, χωρίς βέβαια να φτάνουν στα επίπεδα μιας εξειδικευμένης κάρτας. Ο συνδυασμός της Millenium II με μία Monster 3D θα είναι κορυφαίος στα παιχνίδια. Και έτσι όμως, ο Alfa4 είναι αρκετά παιχνιδιάρης, αν και οι MMX επιδόσεις του είναι ελαφρώς κατώτερες από αυτές ενός Intel MMX επεξεργαστή.

Συμπερασματικά, ο συγκεκριμένος Alfa4 της Computer Support είναι ένα μηχάνημα που μπορείτε να επιδείξετε με περηφάνια στους φίλους σας. Ισως όμως, λόγω των κακών επιλογών στο δίσκο και το CD-ROM, να μην αποδώσει τα αναμενόμενα σε κάποιες εργασίες. Με λίγη προσοχή θα μπορούσε να δικαιολογήσει επαρκώς την (αναμενόμενα) υψηλή τιμή του.

Επεξεργαστής: AMD K6 200MHz
Motherboard: QDI P5143OTX Titanium III
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 1.6
Κάρτα γραφικών: Matrox Millenium II 4MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster AWE 64
CD-ROM: Philips 8x
Κουτί: Full Tower ATX
Πληκτρολόγιο: Win 95
Ποντίκι: Genius
Ηχεία: Yamaha YST - M7
Οθόνη: Diamond Pro 67 TXV Mitsubishi 17"
Modem: 56.600 MNP 10 Motorola
Συνοδευτικά προγράμματα: Windows 95B
Επιπλέον προσφορές: PVC Mouse pad και βιβλίο του υπολογιστή από την A4
Εγγύηση: 1 χρόνο το σύστημα, 3 χρόνια ο δίσκος
Υποστήριξη: Οχι
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 397.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 230.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 65.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 172

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 24

LINE K6

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΡΑΜΜΗ



Η Γραμμή Ε.Π.Ε. έχει καταλάβει εδώ και αρκετό καιρό μια καλή θέση στην πασαρέλα της οδού Στουρνάρη. Θυμάμαι ότι από αυτό εδώ το μαγαζί είχα με περηφάνια αγοράσει, πριν από χρόνια, μια Amiga 1200 (μετά ταξίδεψε σε ένα φωτογραφείο κάπου στην Κοζάνη και χάθηκαν τα ίχνη της... αιωνία της η μνήμη). Μάλιστα, για πολύ καιρό μετά το κλείσιμο της Commodore (κατασκευάστριας της Amiga), η Γραμμή Ε.Π.Ε. διαφήμιζε στη βιτρίνα της το monitor Commodore 1084. Μόνο που το έδινε στην τιμή που είχε όταν πρωτοβγήκε στην αγορά, ενώ πλέον είχε μειωθεί κατά περίπου 60% ... Μάλλον οι υπεύθυνοι δεν καθάριζαν και συχνά την τζαμαρία τους.

Στο κατάστημα όμως δεν επανήλθαμε (κρίμα, γιατί θα ξεφεύγαμε από τη σημερινή μονοτονία) για να ελέγξουμε μια Amiga, αλλά έναν ακόμα υπολογιστή που φιλοδοξεί να κατακτήσει μια θέση στο γραφείο σας.

Ο μεγάλος επεξεργαστής της AMD δείχνει τα δόντια του και χαρίζει κορυφαίες επιδόσεις. Ταχύτερος από τους Pentium MMX και φθηνότερος από τους Pentium II, αποτελεί την καλύτερη επιλογή. Αφήστε που μπορείτε, αν είστε και μαστροχαλαστές, να τον δουλέψετε στα 266 MHz, απολαμβάνοντας έτσι ιλιγγιώδεις ταχύτητες.

Σκέφτομαι να αναβαθμίσω τον επεξεργαστή μου με τον K6-233.



Για αυτόν ακριβώς το λόγο η επιλογή της Matrox Mystique με τα 2MB δείχνει μάλλον ατυχής. Σε ένα computer, τα διάφορα μέρη του πρέπει να βρίσκονται σε αρμονία. Η χρήση ενός ταχύτατου επεξεργαστή με μια απλώς καλή κάρτα γραφικών είναι μια επιλογή που περιορίζει τις δυνατότητες του υπολογιστή. Είναι όμως συνηθισμένο στα μηχανήματα που προτείνονται από τα περισσότερα καταστήματα, να μη δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα σε αυτόν τον τομέα. Αν πάντως θέλετε πραγματικά να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο έναν παρόμοιο υπολογιστή, θα πρέπει να προσανατολιστείτε σε μια άλλη κάρτα γραφικών. Η επιλογή της Matrox Millenium II, για παράδειγμα, θα ήταν ιδανική!

Ο Line K6 διαθέτει και μια ...εξωτική πινελιά στον τομέα της μνήμης. Αντί να υλοποιεί τα 32MB με τα συνήθη δύο chips τύπου SIMM των 16MB, έχει στη θέση τους μνήμη σε DIMMs των 168 pins. Τα καλά νούμερα των μετρήσεων ίσως να οφείλονται και σε αυτή την επιλογή, αν και δεν είχαμε τη χρονική άνεση να το ελέγξουμε (αλλάζοντας τη μνήμη και ξαναμετρώντας).

Συμπαθητική ήταν και η επιλογή της οθόνης της Taxan. Μας άρεσε τόσο η ποιότητα της εικόνας όσο και το ότι τα ηχεία ήταν ενσωματωμένα σε αυτήν, απελευθερώνοντας πολύτιμο χώρο πάνω στο γραφείο μας.

Χάρη στον K6 233, τον μεγάλο δίσκο και τις επαρκείς επιδόσεις σε όλους τους τομείς, ο υπολογιστής Line θα αποδειχθεί χρήσιμος στον επίδοξο αγοραστή του.

Επεξεργαστής: AMD K6 233MHz
Motherboard: Soyo 5xA5
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO σε DIMMs
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 3.2
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 2MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 Value
CD-ROM: Hitachi 16x
Κουτί: Midi
Πληκτρολόγιο: Win 95
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: Ενσωματωμένα στην οθόνη
Οθόνη: Taxan 540
Modem: Supra 33.600 εξωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: -
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad
Εγγύηση: 3 χρόνια
Υποστήριξη: Παροχή εκπαίδευσης στο κατάστημα
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 355.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 112.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 32.500 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 152

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 30



WING K6 200

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ WING COMPUTERS

Καλύπτοντας για μια ακόμα φορά ένα από τα πολλά καταστήματα Πληροφορικής που σας περιμένουν στα πέριξ του Πολυτεχνείου, κατευθυνθήκαμε στην οδό Σολωμού, στο νούμερο 24. Εκεί βρίσκεται το Wing Computers, στο οποίο έγινε το επόμενο street test.

Ο υπολογιστής που μας διέθεσε χωρίς κανένα δισταγμό ο κύριος Ντιγέρ, υπεύθυνος του καταστήματος, ήταν έτοιμος να παραδοθεί σε κάποιον πελάτη. Μάλιστα, εξαιτίας του test, μάλλον πρέπει να καθυστέρησε λίγο και η παράδοση!

Πρόκειται για άλλο ένα σύστημα που εμπιστεύτηκε τον AMD K6 στα 200 MHz. Εχουμε ήδη εκφραστεί θετικά για αυτόν τον επεξεργαστή, τον οποίο θεωρούμε την καλύτερη επιλογή αυτή τη στιγμή στα 200MHz. Επίσης, το CD-ROM του μηχανήματος ήταν 24απλής ταχύτητας, ξεχωρίζοντας από τα πιο συνηθισμένα αυτή τη στιγμή 16άρια. Κατά τα άλλα, το μηχάνημα δεν είχε κάποιο χαρακτηριστικό που να ξεχωρίζει. Ο Quantum Fireball, η Soyo, αλλά και η Matrox Mystique ήταν εδώ και έκαναν καλά τη δουλειά τους. Θα πρέπει βέβαια να σημειώσουμε ότι η συγκεκριμένη motherboard ήταν επιλογή του πελάτη, ενώ το Wing Computers προτείνει συνήθως άλλες μάρκες.

Φθηνός και γρήγορος. Καλός υπολογιστής γενικών χρήσεων.



Την οθόνη 15 ιντσών της Sony την έχουμε ξαναδεί, αλλά μέσα στο μαγαζί γνωρίσαμε ένα μεγάλο προτέρημά της, που μαρτυρά την καλή ποιότητα κατασκευής. Συγκεκριμένα, στον τοίχο, πίσω από τον οποίο βρισκόταν η οθόνη, είχε στοιβαχθεί, από το διπλανό κατάστημα, ένας μεγάλος αριθμός ηχείων. Κάποια άλλα monitors, λόγω των ηλεκτρομαγνητικών επιδράσεων που υπήρχαν, εμφάνιζαν λανθασμένα χρώματα και παραμορφωμένη εικόνα. Το Sony όμως συνέχισε απτόητο να λειτουργεί χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα. Αυτό μαρτυρά την επαρκή θωράκισή του από ηλεκτρομαγνητικές παρεμβολές.

Συνολικά, ο Wing K6 200 έδειξε ικανός να ικανοποιήσει τον αγοραστή του. Καταφέρνει να έχει σύγχρονες επιδόσεις και με το CD-ROM και τον επεξεργαστή να δίνουν κάτι περισσότερο, κέρδισε αρκετούς πόντους στην εκτίμησή μας.



Επεξεργαστής: AMD K6 200MHz
Motherboard: Soyo 5VD5
Cache: 512KB
Μνήμη: 16MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 2.1
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique 2MB
Κάρτα ήχου: Cinaaction 16-bit 3D PnP
CD-ROM: Toshiba 24x
Κουτί: Midi
Πληκτρολόγιο: 106 πλήκτρων Win95
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: -
Οθόνη: Sony 100 Sft Multiscan 15"
Modem: Supra 33.600i εσωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: DOS 6.22
Επιπλέον προσφορές: -
Εγγύηση: 1 χρόνο το σύστημα, 3 χρόνια ο σκληρός δίσκος
Υποστήριξη: Service κατ' οίκον όσο διαρκεί η εγγύηση
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 230.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 115.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 27.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 139

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 37

DAKAR 166 MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ COMPUTERLAND SERVICE

Οπως και στο προηγούμενο τεύχος, έτσι και αυτόν το μήνα επιδιώξαμε να επισκεφθούμε ένα κατάστημα μακριά από το κέντρο.

Φθάσαμε λοιπόν στο Κερατσίνι και συγκεκριμένα στην Computerland Service του κυρίου Α. Φασάκη. Το μηχάνημα που ελέγξαμε ήταν αυτό το οποίο, όπως μας είπε ο ίδιος, θα πρότεινε σε κάποιον πελάτη με γενικά ενδιαφέροντα, που θα ήθελε έναν υπολογιστή οικιακής χρήσης.

Αποδεικνύεται ότι τα MHz δεν αντικατοπτρίζουν την πραγματική απόδοση ενός υπολογιστή.



Μια επιβεβλημένη αλλαγή στη σύνθεση του μηχανήματος προηγήθηκε του test. Ο υπεύθυνος του καταστήματος είχε τοποθετήσει μια φθηνή κάρτα με 1MB μνήμης, αλλά τα διαγνωστικά προγράμματά μας απαιτούν τουλάχιστον 2MB για τη σωστή λειτουργία τους. Επειτα από μερικές προσπάθειες εγκατάστασης μιας άλλης κάρτας γραφικών - που αρχικά σκάλωναν στην εγκατάσταση των drivers -, είχαμε μπροστά μας ένα μηχάνημα έτοιμο να υποστεί το street test.

Βλέποντας την επιλογή του Intel Pentium 166 MMX, περιμέναμε και τα ανάλογα αποτελέσματα στις μετρήσεις. Διαψευστήκαμε παταγωδώς. Η γρήγορη μνήμη και η αποτελεσματική motherboard έδωσαν στον Dakar 166 MMX της Computerland Service επιδόσεις ανώτερες από πολλούς Pentium 200MHz! Ξεπερνώντας την έκπληξή μας, ελέγξαμε και τα υπόλοιπα υποσυστήματα του υπολογιστή. Με την εξαίρεση του πανταχού παρόντα Fireball της Quantum, ο οποίος εδώ είχε τη μικρότερη χωρητικότητα, τα υπόλοιπα εξαρτήματα δεν ήταν από τα πιο συνηθισμένα στην αγορά.

Η οθόνη ήταν η αμερικανική Princeton των 15 ιντσών. Παρά το μικρό ορατό πλαίσιό της (13,8 ίντσες), η ποιότητα της εικόνας βρίσκεται πάνω από το μέσο όρο. Δεν μας άρεσαν τα ψηφιακά, επί της οθόνης, ρυθμιστικά της, που ήταν σχετικά δύσχρηστα. Το modem δεν ήταν το σύνηθες Supra 33.600, αλλά ένα voice Tornado 33.600, που διέθετε μικρόφωνο και μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και ως τηλεφωνητής. Χειρότερη εντύπωση μας έκανε η ανεπαρκής για την εποχή Diamond Stealth κάρτα γραφικών. Οι επιδόσεις της είναι καλούτσικες στα γραφικά δύο διαστάσεων, αλλά όταν προστεθεί άλλη μία διάσταση ο χρόνος αποκτά άλλο νόημα και η αναμονή μπροστά στην οθόνη γίνεται συνήθεια.

Ως έχει, ο Dakar 166 MMX, παρά τα κάποια παράπονα για το δίσκο και την κάρτα γραφικών, επιτυγχάνει αυτό προς το οποίο προορίζεται: να αποτελέσει μια καλή εισαγωγική επιλογή στο χώρο των σύγχρονων multimedia PCs.

Επεξεργαστής: Intel 166 MMX
Motherboard: QDI Titanium I B
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 1.6
Κάρτα γραφικών: Diamond Stealth 3D
Κάρτα ήχου: Crystal 3D
CD-ROM: Toshiba 16x
Κουτί: Midi
Πληκτρολόγιο: 104 πλήκτρων Win 95 Turbo Plus
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: Turando 120W Surround
Οθόνη: Princeton 15'' EO50
Modem: Tornado 33.600 εξωτερικό (voice, μικρόφωνο)
Συνοδευτικά προγράμματα: -
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad, καλύμματα, φίλτρο
Εγγύηση: 3 χρόνια
Υποστήριξη: Απεριόριστη τηλεφωνική υποστήριξη, παράδοση και εγκατάσταση στο χώρο του πελάτη, 6 μήνες δωρεάν service, 20% έκπτωση στα αναλώσιμα
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 249.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 95.000 δρχ.
Τιμή modem (χωρίς ΦΠΑ): 36.500 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 124

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 32





Στη συνέχεια σας παρουσιάζουμε τα αναλυτικά αποτελέσματα των μετρήσεων όπως αυτά προέκυψαν από την εγκατάσταση του WinBench σε κάθε υπολογιστή που δοκιμάστηκε. Διατηρούμε την αυθεντική, αμετάφραστη ορολογία των benchmarks, προκειμένου αυτά να είναι άμεσα συγκρίσιμα από οποιονδήποτε επιθυμεί να επαναλάβει ή να επαληθεύσει τις μετρήσεις του Street Test. Για λόγους οικονομίας χώρου, δεν εξηγούμε εδώ την πλήρη διαδικασία αξιολόγησης των μετρήσεων, ωστόσο αυτή υπάρχει αναλυτικά στο τεύχος 87 του περιοδικού για οποιονδήποτε επιθυμεί να ενημερωθεί διεξοδικότερα.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

WEIGHTED SUITE	PC Master Labs	Line	Alfa 4	New Creation	Wing K6-200	Dakar 166 MMX
CD-ROM Given Speed	16	16	8	16	24	16
CPUmark16	329	461	415	427	396	382
CPUmark32	333	544	519	408	481	378
Business Disk WinMark 97	685	863	932	968	733	790
High-End Disk WinMark 97	2500	3140	3030	3260	2370	2820
Business Database Graphics	4,21	7,99	8,74	6,67	6,98	5,7
Business Graphics WinMark 97	40,9	71,3	85,4	65,6	62,7	53,2
Business Publishing Graphics	4,71	6,91	8,74	7,08	5,4	5,93
Business WP/SS Graphics	3,83	6,67	8,6	6,31	6,52	4,98
High-End App Dev Graphics	1,91	3,59	4,56	3,09	3,25	3,78
High-End CAD/3-D Graphics	2,28	3,6	3,75	3,14	3,19	2,82
High-End Graphics WinMark 97	19,3	36,8	41,3	31,9	33,1	29,1
High-End Image Editing Graphs	1,58	3,85	4,61	3,32	3,54	2,9
Quake Timerefresh	29	38	41	43	35	36
Βαθμός οθόνης	11	12	20	12	12	12
Βαθμός κάρτας ήχου	16	11	17	11	10	10
3D απόδοση	37,5	56,7	64,2	56,7	56,7	31,2
Βαθμός modem	3	3	5	3	3	4
Τιμή (δρχ.)		499.500	692.000	412.000	372.000	380.500
Street Test Mark	100	152	172	142	139	124
Τιμή/Απόδοση		30	24	34	37	32

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΩΝ PC MASTER LABS ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΑ:

Επεξεργαστής:	Pentium Classic 166
Motherboard:	SOYO 5VA5
Cache:	512KB
Μνήμη:	64MB EDO
Σκληρός δίσκος:	Quantum Fireball 2.1GB
Κάρτα γραφικών:	3D VIRGE 2 Mbytes (third party)
Κάρτα ήχου:	SoundBlaster AWE 32 ASP 2 Mbytes RAM
CD-ROM:	Hitachi 16x
Κουτί:	Midi Tower
Πληκτρολόγιο:	Microsoft Natural Keyboard
Ποντίκι:	Microsoft Wheel
Ηχεία:	Target 120 Watt
Οθόνη:	DAEWOO 15"
Modem:	US Robotics 28800

ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΠΙΣΚΕΦΘΗΚΑΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

- **Wing Computers**, Σολωμού 24, τηλ.: 3844072
- **Computerland**, Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Κερατσίνι, τηλ.: 4003878
- **Γραμμή**, Στουρνάρη 9, τηλ.: 3833357
- **New Creation**, Στουρνάρη 27Γ, τηλ.: 3304640
- **Computer Support**, Μπόταση 5, τηλ.: 3801076

STREET test

ΓΚΡΙΝΙΕΣ

Στη γωνιά αυτή της στήλης θα διαβάζετε κάθε μήνα όλες τις αναφορές που έχουν κάνει οι υπεύθυνοι συντάκτες του Street Test, από το ξεκίνημά του μέχρι σήμερα, σχετικά με τα καταστήματα που δεν τους επέτρεψαν να δοκιμάσουν κάποια από τα μηχανήματα που διέθεταν.

ΤΕΥΧΟΣ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ **BIG CITY:** Ο υπεύθυνος του καταστήματος απουσίαζε με άδεια, κάτι πολύ φυσικό για την εποχή. Αύγουστος μήνας, βλέπετε! Ετσι, όταν επισκεφθήκαμε το Big City, μιλήσαμε με κάποια υπάλληλο που δεν ήταν ιδιαίτερα συνεργάσιμη και έδειξε ενοχλημένη από την παρουσία μας στο κατάστημα. Θεώρησε πως έπρεπε να είχαμε ειδοποιήσει προτού επισκεφθούμε την εταιρία. Οταν της εξηγήσαμε πως ο σκοπός των Street Test είναι να ελέγχονται τα μηχανήματα αιφνιδιαστικά, επέμενε στις θέσεις της και μας είπε πως έπρεπε να είχαμε άδεια από τον υπεύθυνο του καταστήματος για να έχουμε το δικαίωμα να αιφνιδιάσουμε (!!!). Τα σχόλια δικά σας.

ΤΕΥΧΟΣ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ **INTERGRAND:** Επισκεφθήκαμε στις 25/9 το κατάστημα, το οποίο βρίσκεται στη συμβολή των οδών Μαυρομματαίων και Ιουλιανού στο Πεδίο του Αρεως. Η υπεύθυνη πωλήσεων εκεί μας είπε ότι δεν μπορεί να μας επιτρέψει να δοκιμάσουμε έναν υπολογιστή από αυτούς που διαθέτει το εν λόγω κατάστημα. Μας πρότεινε να αποταθούμε στα κεντρικά της εταιρίας, δεν δεχθήκαμε όμως και φύγαμε άπραγοι, αφ' ενός γιατί υπήρχε ο χρόνος ειδοποίησης του κεντρικού καταστήματος, κάτι που μας στερούσε το πλεονέκτημα του αιφνιδιασμού και δημιουργούσε κίνδυνο "στημένου" Street Test, και αφ' ετέρου επειδή αν το κάναμε, οι αναγνώστες μας δεν θα ενημερώνονταν σωστά για το συγκεκριμένο κατάστημα αλλά για το "μητρικό" του.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Και σε αυτό το Street Test παρατηρήσαμε ενδιαφέρουσες τάσεις στην αγορά. Καταρχήν είδαμε ότι όλοι πλέον οι επεξεργαστές ενσωμάτωναν τις MMX εντολές, τις οποίες τόσο διαφήμισε η Intel. Οι επεξεργαστές αυτοί είναι πιο γρήγοροι από τους συμβατικούς, σε ίδιες συχνότητες λειτουργίας, αλλά δεν αποδεικνύονται τόσο εντυπωσιακοί στα παιχνίδια. Στο δίλημμα αν πρέπει να αγοράσετε μία CPU με MMX ή μία εξειδικευμένη κάρτα για τρισδιάστατα γραφικά, η απάντηση για εμάς είναι αυτονόητη: Προτιμήστε την κάρτα.

Κάτι που είδαμε μάλλον με ικανοποίηση είναι ότι όλο και περισσότερα καταστήματα εμπιστεύονται τον AMD K6. Ετσι, έπειτα από μια κακή αρχή στην Ελλάδα, η μεγάλη ελπίδα της AMD για ανάκαμψη κερδίζει έδαφος, κάτι που άλλωστε της αξίζει. Σε σχέση με τους Intel Pentium, ο K6 είναι ελαφρώς χειρότερος σε FPU και MMX λειτουργίες, αλλά καλύτερος στη συνολική απόδοση.

Πριν από 1,5 χρόνο σχεδόν όλα τα συστήματα που προτείνονταν από τα μαγαζιά είχαν τη Stealth 3D 2000 για κάρτα γραφικών και τον Quantum Fireball 1.2GB για σκληρό δίσκο. Σήμερα, βλέπουμε ότι η δημοφιλέστερη κάρτα γραφικών είναι η σχετικά παλιά πλέον Mystique της Matrox, που καταφέρνει να αποδίδει πολύ ικανοποιητικά, διατηρώντας χαμηλό κόστος. Μάλλον όμως δεν είναι πλέον η πιο ταιριαστή λύση για έναν υπολογιστή ο οποίος προορίζεται για παιχνίδια και έχει επεξεργαστή άνω των 200MHz. Σχετικά με τους δίσκους, η Quantum καταφέρνει να διατηρεί το προβάδισμα, ιδίως με τον Fireball ST 2.1GB, ο οποίος έχει αναδειχτεί σε best seller.

Η στήλη Street Test, με το πρωτότυπο σύστημα βαθμολόγησης που χρησιμοποιεί, σας επιτρέπει να παρατηρείτε την εξέλιξη της τεχνολογίας των υπολογιστών. Ετσι, βλέπετε ότι σε σχέση με τον προηγούμενο μήνα, ο μέσος όρος του Street Test Mark των υπολογιστών του σημερινού άρθρου έχει ανέβει κατά 18 μονάδες.

Παρακολουθώντας τις τάσεις στην αγορά, σας δίνουμε ραντεβού για τον επόμενο μήνα, για ένα ακόμα street test. Ελπίζουμε να σας βοηθήσαμε να κάνετε τις καλύτερες δυνατές επιλογές και να αποφύγετε τις κακοτοπιές που επιβουλεύονται το πορτοφόλι σας.



πριν αγοράσετε

Το PC MASTER δεν σταματά την ενημέρωση των αναγνωστών του ως προς την ελληνική αγορά Πληροφορικής στα αποτελέσματα του Street Test. "Πριν αγοράσετε", λοιπόν, μην παραλείψετε να συμβουλευθείτε τις οδηγίες του εξειδικευμένου συντάκτη μας, ο οποίος "σαρώνει" σε καθημερινή βάση την αγορά, με μοναδικό στόχο την έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωσή σας σχετικά με τις προσφορές, τα "hot" προϊόντα, αλλά και τις παγίδες της.

Του Ιάσονα Δούζα

Αν θέλετε την ταχύτερη κάρτα γραφικών για τα Windows, η νέα Millennium II της Matrox είναι εδώ για σας. Η κάρτα βασίζεται σε νέο ολοκληρωμένο της εταιρίας, το οποίο συνοδεύεται από ένα ισχυρό RAM DAC των 220MHz, που εξασφαλίζει υψηλά refresh rates και πεντακάθαρη ποιότητα απεικόνισης. Η μνήμη της "μικρής" Millennium II είναι 4MB τύπου WRAM, ενώ είναι δυνατό να επεκταθεί έως τα 16MB, για επαγγελματικούς βέβαια λόγους. Τέλος, η τιμή της, εξαιτίας της υψηλού κόστους μνήμης της, ανέρχεται περίπου στις 75.000 δραχμές (4MB) για την bulk συσκευασία.

Εάν το χαμηλής ποιότητας case του υπολογιστή σας σάς έχει σπάσει τα νεύρα με τους κραδασμούς που παράγει και τον θορυβώδη ανεμιστήρα που διαθέτει, δεν έχετε παρά να αποκτήσετε το νέο case που εισάγει η Top Computer Systems. Το συγκεκριμένο case δέχεται τις νέες motherboards με σχεδίαση ATX, διαθέτει δύο ανεμιστήρες για καλύτερη ροή του αέρα στο εσωτερικό και πιστοποιεί όλες τις γνωστές εγκρίσεις (TUV κ.λπ.) για αψεγάδιαστη λειτουργία.

Οσοι αναζητάτε τον ταχύτερο SCSI δίσκο της αγοράς και είστε πρόθυμοι να πληρώσετε ένα διόλου ευκαταφρόνητο ποσό για την απόκτησή του, δεν έχετε παρά να ζητήσετε τον Seagate Cheetah. Ο συγκεκριμένος σκληρός δίσκος "τρέχει" με 10.000 στροφές ανά λεπτό, έναντι 7.200 που διαθέτουν τα ανταγωνιστικά μοντέλα. Ωστόσο ζεσταίνεται αρκετά και έτσι θα πρέπει να διασφαλίζεται ο σωστός αερισμός του. Ο Cheetah διαθέτει χωρητικότητα 4,5 GB και εισάγεται από την εταιρία Πουλιάδης & Συν.

Η Diamond Monster 3D είναι ένας αφοσιωμένος 3D επιταχυντής που αναλαμβάνει να προσφέρει ασύλληπτα γραφικά με κορυφαία κίνηση. Η κάρτα βασίζεται στο chipset Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive, που υποστηρίζεται από τους κατασκευαστές παιχνιδιών περισσότερο από κάθε άλλο chipset. Δεν είναι εξάλλου λίγα τα patches που έχουν κυκλοφορήσει στο Internet και ενεργοποιούν τα "δυναμικά" χαρακτηριστικά της κάρτας σε πολύ δημοφιλή παιχνίδια, όπως το Quake, το Moto Racer κ.ά. Τη Monster 3D θα τη βρείτε σε τιμή μικρότερη των 70.000 δραχμών.

Εφόσον διαθέτετε μία motherboard με το νέο chipset Triton TX, ο σκληρός δίσκος Fireball ST της Quantum αποτελεί ίσως την καλύτερη επιλογή. Η σειρά Fireball ST είναι η μοναδική μέχρι στιγμής που περιλαμβάνει το ULTRA ATA interface, το οποίο υπόσχεται διπλάσια μεταγωγή δεδομένων από το E-IDE interface (33 MB/s έναντι 16,6 MB/s), οπότε και σημαντικά αυξημένες επιδόσεις στην πράξη. Τους δίσκους θα τους βρείτε σε εκδόσεις 1,6 GB, 2,1 GB, 3,2 GB, 4,3 GB και 6,4 GB, με απόλυτα ανταγωνιστικό κόστος.

Η νέα σειρά motherboard της Asus, με την ονομασία TX-97, έχει να επιδείξει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, τα οποία σε συνδυασμό με το όνομα του κατασκευαστή δεν μπορεί παρά να αποτελούν εγγύηση. Βέβαια το κόστος των συγκεκριμένων motherboards υπερβαίνει κατά πολύ το μέσο κόστος των ανταγωνιστικών προϊόντων, αλλά... χαλάλι τους. Τη σειρά TX-97 της Asus θα βρείτε στο κατάστημα Πλαίσιο.

Εάν σκέφτεστε να αναβαθμίσετε τη μνήμη του υπολογιστή σας και η motherboard την οποία περιλαμβάνει δέχεται μνήμη SDRAM, προτιμήστε τον τύπο αυτόν έναντι της EDO RAM. Η SDRAM προσφέρει πολύ υψηλότερη μεταγωγή δεδομένων και συνοδεύει άριστα τους νεότερους επεξεργαστές, ενώ δεν κοστίζει σημαντικά περισσότερο (τα 16MB τιμώνται περί τις 30.000 δραχμές).

Η κάρτα γραφικών της ATI, με την ονομασία 3D PRO TURBO PC2TV, είναι μία ολοκληρωμένη 2D/3D λύση με πολύ ικανοποιητικές επιδόσεις. Ερχεται με 4 ή 8MB μνήμη SGRAM, ωστόσο το πιο εντυπωσιακό ίσως χαρακτηριστικό της είναι η έξοδος σήματος τηλεόρασης που διαθέτει για να παίζετε τα αγαπημένα παιχνίδια σας σε μία μεγάλη οθόνη! Επιπλέον το κόστος της αποδεικνύεται εξαιρετικά χαμηλό, αν αναλογιστούμε αυτή τη δυνατότητά της.

ΝΕΑ ΣΟΔΕΙΑ JOYSTICKS
Τα τέλεια όπλα;

Αν πιστεύετε ότι τα παιχνίδια για PCs έχουν παρουσιάσει σημαντική βελτίωση και ότι η αίσθηση που δημιουργούν στον παίκτη προσεγγίζει κατά πολύ αυτή των μεγάλων "κερματοβόρων" ηλεκτρονικών, δεν έχετε και πολύ άδικο. Παρ' όλα αυτά, τα κάθε είδους "μπλιμπλίκια" πάντα θα προηγούνται, για τον βασικότατο λόγο ότι δεν είναι δυνατό να οδηγήσεις ένα αγωνιστικό αυτοκίνητο με το πληκτρολόγιο ούτε και να πιλοτάρεις ένα F-18 με το ποντίκι.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το πληκτρολόγιο συχνά αποδεικνύεται ανεπαρκές για το χειρισμό των σημερινών παιχνιδιών. Γι' αυτόν το λόγο έχει κυκλοφορήσει μια μεγάλη σειρά από πρωτότυπα έως εξωφρενικά joysticks που στοχεύουν στην αύξηση των επιδόσεών μας. Το "PC Master", θέλοντας να συμβάλει στην επιλογή από εσάς του καλύτερου, σας παρουσιάζει μερικά από τα πιο φιλόδοξα χειριστήρια που κυκλοφορούν στην αγορά. Πάμε, λοιπόν!

GRAND PRIX 1

Το Thrustmaster Grand Prix 1 είναι ένα μεγάλο τιμόνι. Πρόκειται για μια ανθεκτική κατασκευή πάνω στην οποία, σε εργονομική θέση, είναι στερεωμένοι δύο μοχλοί που χρησιμεύουν ως γκάζι και φρένο, καθώς και τέσσερα fire buttons. Η σύνδεσή του είναι εύκολη αλλά απαιτεί κάποιο χρόνο. Θα χρειαστεί να εξοικονομήσετε λίγο χώρο στην άκρη του γραφείου σας, να βιδώσετε δύο στηρίγματα (μην ανησυχείτε, δεν πρόκειται να πάθει τίποτα το έπιπλο) και να στερεώσετε τις βεντούζες που υπάρχουν. Μετά τη σύνδεση με το game port το τιμόνι σας είναι έτοιμο προς χρήση. Θεωρητικά όποιο παιχνίδι χρησιμοποιεί αναλογικά joysticks μπορεί να παιχθεί με το Grand Prix 1. Μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας ακόμα και στο NBA Live (δεξιά-αριστερά με το τιμόνι, πάνω με το γκάζι και κάτω



με το φρένο), ωστόσο τα παιχνίδια στα οποία ανταποκρίνεται καλά είναι το Screamer 2 ή το POD. Αν εξαιρέσουμε κάποια προβληματάκια στο calibration, στο οποίο, τουλάχιστον στο τιμόνι της δοκιμής, χρειάστηκε να επιμείνω, πρόκειται για μια πολύ καλή λύση.

Κατασκευαστής: Thrustmaster
Είδος: Αγωνιστικό τιμόνι
Διάθεση: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

FORMULA T2

Για όσους θέλουν ένα τιμόνι που να δίνει πιο ρεαλιστική αίσθηση, η Thrustmaster διαθέτει το Formula T2. Πρόκειται για ένα χειριστήριο παρόμοιο με το Grand Prix 1, το οποίο διαφέρει σε ένα σημαντικό στοιχείο: διαθέτει πεντάλ για το γκάζι και το φρένο, τοποθετημένα σε μια ξεχωριστή βάση. Δυστυχώς όμως η βάση αυτή είναι μάλλον ελαφριά και ασταθής, γι' αυτό πρέπει να χρησιμοποιείτε το αριστερό σας πόδι για να τη στηρίζετε και το δεξί για να χειρίζεστε τα πεντάλ, κάτι μάλλον κουραστικό. Κατά τα άλλα το Formula T2 μοιάζει απόλυτα με το "αδελφάκι" του. Παρέχει την ίδια εργονομία, συμβατότητα με τα υπάρχοντα παιχνίδια και ακρίβεια στο χειρισμό. Η σύνδεσή του γίνεται εξίσου εύκολα, αρκεί να συνδέσετε τη βάση στο τιμόνι και όλη τη συσκευή στο game port. Συ-





μπερασματικά πρόκειται για μια ανθεκτική κατασκευή που μπορεί να αποδειχθεί βολική. Αν εξοικειωθείτε με τη χρήση των πεντάλ, θα βρεθείτε ένα βήμα πιο κοντά στο ρεαλισμό.

Κατασκευαστής: Thrustmaster
Είδος: Αγωνιστικό τιμόνι
Διάθεση: Grup Multimedia,
Μακρυγιάννη 20 Μοσχάτο,
τηλ. 9380000

XL ACTION CONTROLLER



Το XL είναι ένα συμβατικό αναλογικό joystick, μαύρου χρώματος και όμορφης σχεδίασης, το οποίο δεν καταλαμβάνει μεγάλο χώρο στο γραφείο σας. Ωστόσο δεν θα σας συγκινήσει με την πρωτοτυπία του. Αν θεωρείτε ότι είναι υπερβολή να έχετε διαφορετικά χειριστήρια για κάθε είδος παιχνιδιού (τιμόνια για αγώνες αυτοκινήτων, ειδικά joysticks για τρισδιάστατα shoot'em up ή εξομοιωτές πτήσης κ.λπ.), θα βρείτε στο XL Action Controller έναν αξιόπιστο μοχλό χειρισμού, με καλή αίσθηση και ιδανική, κατά τη γνώμη μου, εργονομία. Αν μάλιστα λάβετε υπόψη σας και την ανθεκτική κατασκευή του, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι επιλέγοντας το μικρό αυτό μοντέλο της Thrustmaster έχετε κάνει μια καλή και συνετή εκλογή.

Κατασκευαστής: Thrustmaster
Είδος: Αναλογικό joystick
Διάθεση: Grup Multimedia,
Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο,
τηλ.: 9380000

WINGMAN WARRIOR



Το χειριστήριο της Logitech, γνωστής για τα mouse και trackballs που έχει παρουσιάσει, είναι ένα επιτραπέζιο αναλογικό joystick διαφορετικό από τα άλλα. Σύμφωνα με την ίδια την εταιρία, πρόκειται για το απόλυτο όπλο επιβίωσης στα τρισδιάστατα shoot'em up. Διαθέτει το spin control, ένα περιστρεφόμενο κατά 360 μοίρες πλήκτρο, που επιτρέπει στο χρήστη να ελέγχει με ακρίβεια τον ήρωα στα παιχνίδια τύπου Doom, επιτρέποντας την πιο άνετη κίνηση στο χώρο. Ο μοχλός δηλαδή χρησιμεύει για την κίνηση εμπρός-πίσω και τα πλάγια βήματα (strafe), ενώ το spin control για το στρίψιμο.

Πάνω στο μοχλό επίσης υπάρχει ένα τριγωνικό πλήκτρο, με το οποίο χειρίζεστε το βλέμμα του ήρωα. Στην πράξη όλες αυτές οι καινοτομίες αποδεικνύονται χρήσιμες και βολικές. Για να αξιοποιήσετε όμως το spin control, θα πρέπει να συνδέσετε το WingMan Warrior στη σειριακή θύρα του υπολογιστή. Αν αυτό δεν είναι δυνατό, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τη συνήθη υποδοχή του joystick, οπότε θα έχετε ένα συνηθισμένο, καλής ποιότητας, αναλογικό joystick.

Η εγκατάσταση του χειριστηρίου είναι σχετικά εύκολη, ενώ το πακέτο συνοδεύουν δύο πολύ λεπτομερή βιβλιαράκια και shareware εκδόσεις των Doom, Duke Nukem 3D, Hexen, Rise of the Triad και άλλων παρεμφερών παιχνιδιών, καθώς και ένα ειδικό πρόγραμμα που διευκολύνει τη χρήση του WingMan Warrior. Δυστυχώς δεν υποστηρίζονται νεότερα παιχνίδια όπως το Quake.

Κατασκευαστής: Logitech
Είδος: Χειριστήριο τρισδιάστατων shoot'em up
Διάθεση: Ιντεάλ, Λ. Συγγρού 190,
τηλ.: 9562551-4

GAME PORTS

Η σύνδεση του χειριστηρίου γίνεται στο game port. Οι περισσότεροι έχουμε στο PC μας ένα game port ενσωματωμένο στην κάρτα ήχου, ωστόσο η επιλογή αυτή δεν είναι η καλύτερη καθώς παρουσιάζονται προβλήματα ταχύτητας και δεν υπάρχει δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσης δύο joysticks και τεσσάρων fire buttons. Γι' αυτό συνιστάται, ακόμα και από την ίδια τη Thrustmaster, η αγορά μιας ξεχωριστής κάρτας με δύο game ports.


TOTAL
ANNIHILATION
Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΑΠΕΚΤΗΣΕ ΝΕΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ...
Με Ελληνικό βιβλίο οδηγιών
10.000 ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ...
Η Επαναστατική Τρισδιάστατη (3D) απεικόνιση του TOTAL ANNIHILATION κάνει το GAMEPLAY πιο ρεαλιστικό. Κινητοποίησε όλες σου τις δυνάμεις καθώς οι απαιτήσεις του παιχνιδιού δοκιμάζουν τις στρατηγικές σου ικανότητες στο έπακρο.
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ ΝΕΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ... ΤΩΡΑ
" το GAME, που απλά θα σας κάνει να ξεχάσετε το Command & Conquer Red Alert" PC GAMER
" αφού παίξετε το TOTAL ANNIHILATION, θεωρούμε απίθανο να ξαναπαίξετε (2D style) Command & Conquer Red Alert" PC ZONE
Cavedog ENTERTAINMENT
Ελάτε στην GT Week
& δείτε του νέους τίτλους που παρουσιάζει
η CD media AE Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
& η GT Interactive
από 17/10 έως 26/10
στα multirama
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
MULTIMEDIA PARK
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΑΘΗΝΑ
Βουλιαγμένης 534, Άλιμος τηλ.: (01) 9966660
Σταυρνάρη 33 & Τζωρτζ, Μουσείο τηλ.: (01) 3829106
ΝΕΟ Από 22 Σεπτεμβρίου Λεωφ. Δημοκρατίας 36, Μελίσσια, τηλ.: (01) 8034850
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ!

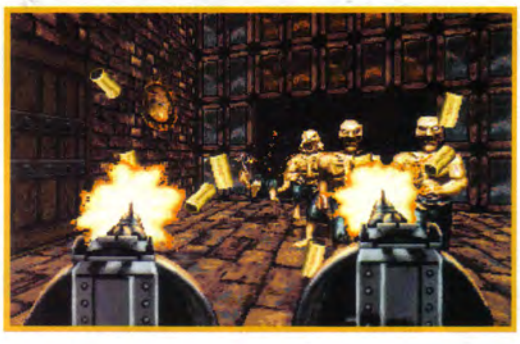
Game Club



BETRAYAL IN ANTARA: Ενα εκπληκτικό RPG και παράλληλα μια σίγουρη επιτυχία για τη Sierra.



DUNGEON KEEPER: Υποδυθείτε το ρόλο του κακού στο νέο παιχνίδι της Bullfrog.



BLOOD: Eνα νέο Doom-clone που θα συναρπάσει τους φίλους των Action Games.

P O I N T   S Y S T E M



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

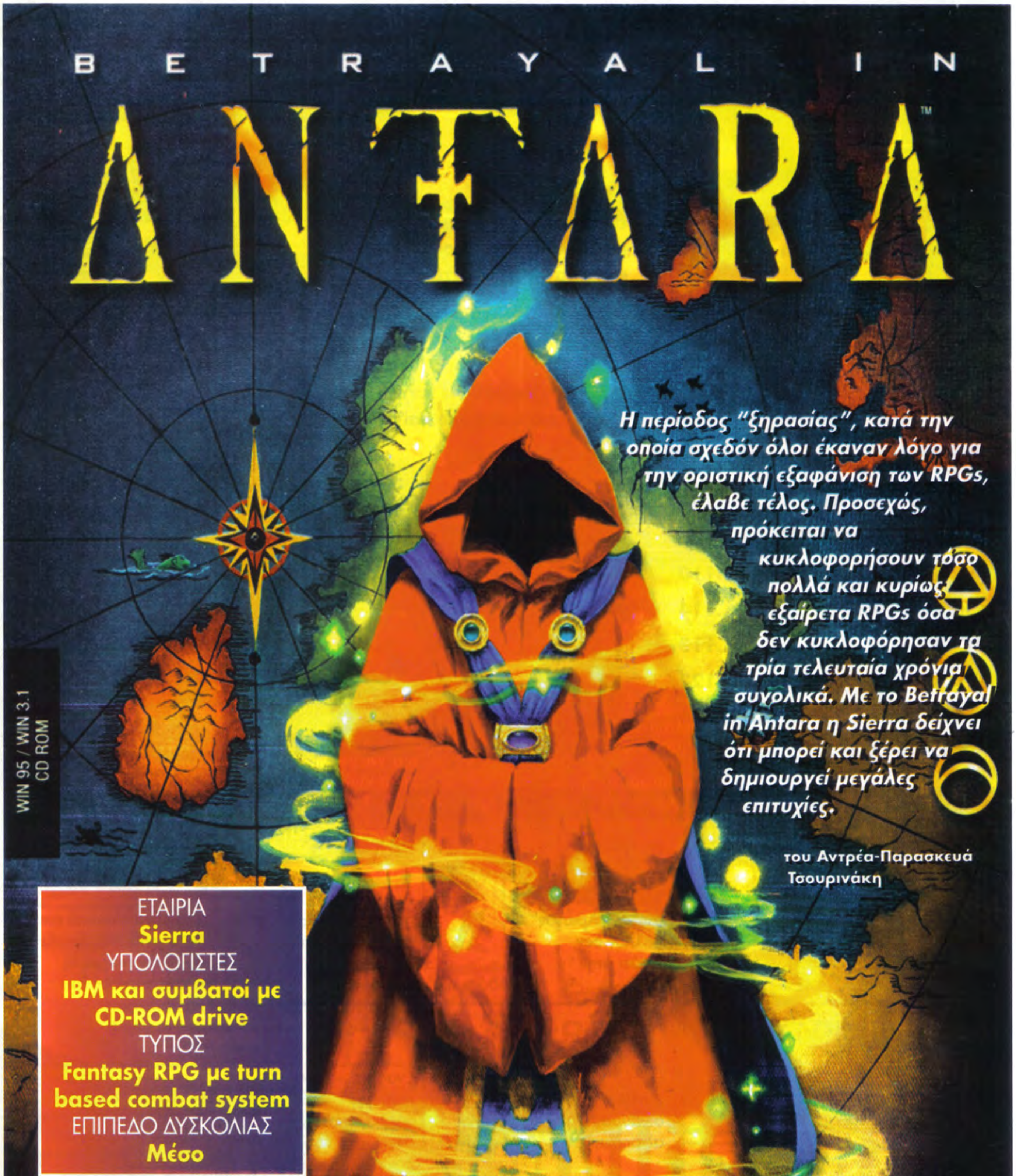


91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96–100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



Betrayal in Antara

Η περίοδος "ξηρασίας", κατά την οποία σχεδόν όλοι έκαναν λόγο για την οριστική εξαφάνιση των RPGs, έλαβε τέλος. Προσεχώς, πρόκειται να κυκλοφορήσουν τόσο πολλά και κυρίως εξαίρετα RPGs όσα δεν κυκλοφόρησαν τα τρία τελευταία χρόνια συνολικά. Με το Betrayal in Antara η Sierra δείχνει ότι μπορεί και ξέρει να δημιουργεί μεγάλες επιτυχίες.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

WIN 95 / WIN 3.1
CD ROM

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
Fantasy RPG με turn based combat system
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Το Betrayal in Antara αποτελεί την ανεπίσημη "συνέχεια" της Sierra στο Betrayal at Krondor. Το τελευταίο είχε κυκλοφορήσει από την Dynamix και είχε δημιουργηθεί υπό την επίβλεψη του περίφημου συγγραφέα Raymond E. Feist, μια και βασιζόταν στο "The Riftwar Saga" του ίδιου, μία από τις μεγαλύτερες fantasy fiction σειρές. Το Betrayal at Krondor αποτέλεσε καινοτομία και άργησε να κατακτήσει το ευρύτερο κοινό. Σε αυτό συντέλεσε και η αναμονή των παιχνιδιών σε CD-ROM. Πάντως, οι πωλήσεις του παιχνιδιού δεν ανταποκρίθηκαν στις προσδοκίες της εταιρίας, με αποτέλεσμα να μην κυκλοφορήσει το δεύτερο της σειράς, παρά την αρχική συμφωνία. Τα δικαιώματά του μεταβιβάστηκαν στη 7th Level, η οποία θα κυκλοφορήσει την επίσημη συνέχειά του (πάλι υπό την επίβλεψη του Feist) με το όνομα Return to Krondor.

Οταν όμως η Sierra κυκλοφόρησε μία ειδική έκδοση του Betrayal at Krondor σε CD (αυτό δηλαδή που περίμενε όλος ο κόσμος από την αρχή), έγινε χαμός και εξαφανίστηκε σχεδόν αμέσως. Τότε μόνο η Sierra κατάλαβε το λάθος της (όπως ακριβώς και με το Quest for Glory 5) και προσπάθησε να πλησιάσει πάλι τον Feist. Αυτός όμως, ενοχλημένος από τη στάση της, την αγνόησε παντελώς. Ετσι, όταν ένα διευθυντικό στέλεχος της εταιρίας (Peter Sarrett) και φανατικός οπαδός του Betrayal at Krondor πρότεινε να κυκλοφορήσουν μία συνέχεια που θα έγραφε αυτός, το project μπήκε αμέσως μπροστά. Υπό αυτήν την έννοια το Betrayal in Antara δεν είναι η συνέχεια του Betrayal at Krondor (δεν έχει καμία θεματική σχέση με αυτό, μια και δεν είχαν τα δικαιώματα), αποτελεί όμως μία νέα και πολύ βελτιωμένη εκδοχή του, ένα πνευματικό και τεχνολογικό παιδί του.



Δείγμα του Inventory.



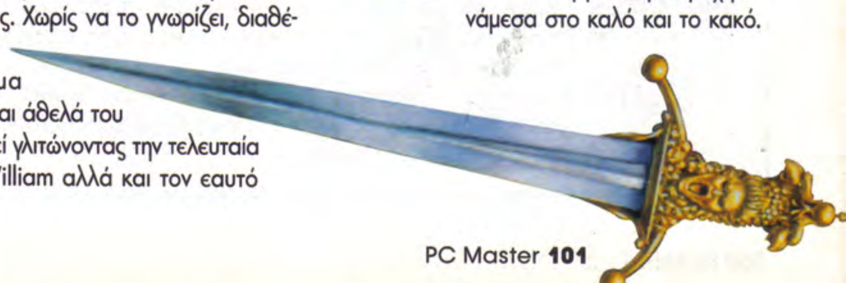



Οι τέσσερις ήρωες.

ΣΕΝΑΡΙΟ

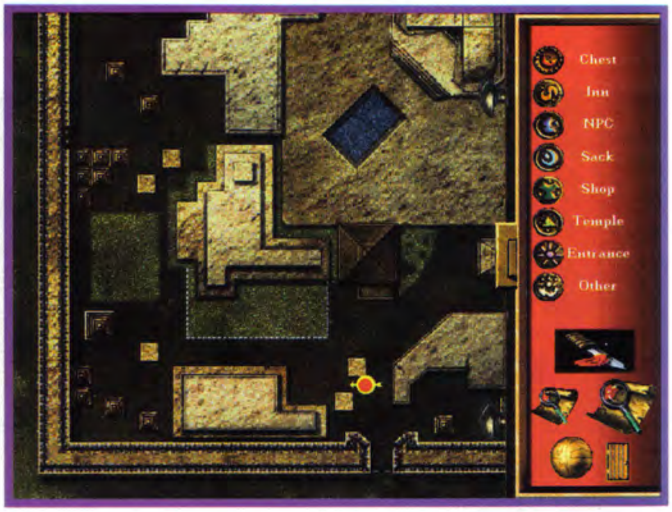
Οι βασικοί ήρωες του παιχνιδιού είναι δύο νεαροί, ο William, γόνος μίας αριστοκρατικής οικογένειας, και ο Aren, γιος ενός ταβερνιάρη, οι οποίοι συναντώνται τυχαία σε μία παραλία έπειτα από ένα ναυάγιο. Ο Aren γίνεται μάρτυρας μίας τρομερής επίθεσης κατά του William και του συντρόφου του από ένα άγνωστο ιπτάμενο τέρας. Χωρίς να το γνωρίζει, διαθέτει το μοναδικό χάρισμα της μαγείας και άθελά του το ενεργοποιεί γλιτώνοντας την τελευταία στιγμή τον William αλλά και τον εαυτό του από βέβαιο θάνατο. Πολύ γρήγορα θα ενώσουν τις δυνάμεις τους με αυτές μίας νεαρής γυναίκας, της Kaelyn. Αργότερα θα ενωθεί μαζί τους και ένας φίλος της Kaelyn, ο Raal, που είναι ένα Grrrlf (μη ανθρώπινο νοήμον είδος). Ολοι μαζί θα ταξιδέψουν από άκρη σε άκρη, σε όλο το Ramar (τον κόσμο του παιχνιδιού), εκτελώντας μία σειρά από αποστολές που παρουσιάζονται με έναν μοναδικό τρόπο. Εχεις την εντύπωση ότι βλέπεις ζωντανά την ιστορία κάποιων ανθρώπων.

Ουσιαστικά δεν έχουμε να κάνουμε με μία συνηθισμένη περιπέτεια που στηρίζεται στη γνωστή διαμάχη ανάμεσα στο καλό και το κακό.





Ο μεγάλος χάρτης.



Ο μικρός χάρτης.

Υπάρχει ένα πολύ δυνατό πολιτικό υπόβαθρο, το οποίο ξεδιπλώνει τις πτυχές του σιγά-σιγά, για να έρθει η κορύφωση στο τελευταίο κεφάλαιο του παιχνιδιού, τότε δηλαδή που αποκαλύπτονται όλα στις πραγματικές διαστάσεις τους. Το φινάλε είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδια του είδους.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΣΕ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

F1	Ανοίγει το On-Line Help.
F5	Ρυθμίζει το Gamma Control. Κάθε φορά που το πατάς, η φωτεινότητα "αλλάζει κυκλικά" από το dark στο light.
P	Ανοίγει/κλείνει το Control Panel. Δεν λειτουργεί αν το panel είναι κλειδωμένο. Λειτουργεί και στη Map screen.
F	Πηγαίνει στα Flashbacks.
C	Πηγαίνει στη Spell Casting screen.
S	Πηγαίνει στην Camping screen.
L	Πηγαίνει στη Spell Creation screen.
M	Πηγαίνει στο Map.
CTRL-S	Πηγαίνει στο Save Game menu.
CTRL-L	Πηγαίνει στο Load Game menu.
CTRL-M	Πηγαίνει στο Main Menu.
O	Πηγαίνει κατευθείαν στο Options menu.
Q	Κάνει αυτόματα Quicksave.
B	Εμφανίζει/εξαφανίζει τη Movement Palette.
G	Αλλάζει μεταξύ Dynamic High Res-Low Res graphics.
A	Ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τα ambient sounds.
CTRL-W	Πηγαίνει στο William's inventory (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
CTRL-A	Πηγαίνει στο Aren's inventory (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
CTRL-K	Πηγαίνει στο Kaelyn's inventory (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
CTRL-R	Πηγαίνει στο Raal's inventory (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
SHIFT-CTRL-W	Πηγαίνει στο William's skills (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
SHIFT-CTRL-A	Πηγαίνει στο Aren's skills (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
SHIFT-CTRL-K	Πηγαίνει στο Kaelyn's skills (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
SHIFT-CTRL-R	Πηγαίνει στο Raal's skills (μόνο αν είναι στην ομάδα σου).
M	Πηγαίνει κατευθείαν στο map view και εν συνεχεία αλλάζει μεταξύ map view και world/overhead view.
ESC	Βγαίνει από το εκάστοτε interface ή κάνει cancel. Βγαίνει στο main menu όταν είσαι στη βασική οθόνη κίνησης/δράσης.
X	Περνά αμέσως στο Quit game.

Εκτός από την τελική μάχη το παιχνίδι περιέχει ρομάντζο, μία τελετή όπου βραβεύεσαι για τις επιτυχίες σου, καθώς και την αποκάλυψη όλων των "σκοτεινών" πτυχών της ιστορίας της οποίας υπήρξες βασικός πρωταγωνιστής.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, χωρίς να αποτελούν κάτι το ξεχωριστό, ωστόσο είναι εξαιρετικά για τα δεδομένα του είδους. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχεις τη δυνατότητα να περνάς από τη χαμηλή ανάλυση στην υψηλή, πατώντας το πλήκτρο G. Πρόκειται για μια εντυπωσιακή δυνατότητα, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά τις μάχες, καθώς μπορείς να τις βλέπεις στο εξαγωνικό-κυψελοειδές πεδίο. Γενικά τα γραφικά των μαχών περιέχουν πολύ καλό animation.

Η μουσική και ο ήχος αποτελούν τα πιο αδύνατα σημεία του παιχνιδιού. Κατά την κίνηση, αντί για τα ηχητικά εφέ που ακούγονται, θα ήταν χρήσιμη η συμμετοχή μουσικής, μια και θα "έσπαγε" τη μονοτονία της συνεχούς μετακίνησης. Οι ομιλίες (speech), όπου υπάρχουν, είναι αρκετά καλές. Σε αρκετά καταστήματα μάλιστα δεν σου μιλούν οι χαρακτήρες, αλλά εμφανίζεται ένα text κείμενο με τα λόγια τους. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν περιλαμβάνεται η ομιλία σε όλα τα επίπεδα, κάτι που θα ταίριαζε σε μία παραγωγή τέτοιου επιπέδου. Επίσης, οι καλύτερες μουσικές στιγμές του παιχνιδιού εμφανίζονται στις μάχες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΜΑΧΕΣ - ΜΑΓΕΙΑ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός και λειτουργικός. Σε ένα ειδικό Box πε-

ριέχονται όλες οι λειτουργίες τις οποίες εκτελούν τα πλήκτρα του παιχνιδιού. Οδηγώντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεις το Control Panel, όπου υπάρχουν τα πορτρέτα των ηρώων και έξι icons: Camping, Flashback, Spellcasting, Map, Quick-Save και Game's Main Screen. Στο τελευταίο icon περιέχονται τα Save, Load, New, Continue, Quit κ.λπ. Με το Camping κάνεις Rest, αρκεί να μην είσαι πάνω στο δρόμο. Σημειωτέον ότι, ενώ με αυτόν τον τρόπο αναπληρώνεις τη Health, δεν αναπληρώνεις τη Stamina, κάτι που μπορεί να συμβεί μόνο αν κάνεις Rest σε πανδοχείο. Μέσω του Flashback ξαναβλέπεις σημαντικούς διαλόγους που έχουν ήδη πραγματοποιηθεί, ενώ το Spellcasting δημιουργεί τα διάφορα spells. Με το Map περνάς στους δύο διαφορετικούς χάρτες, τον τοπικό και τον γενικό, όλου του Ramar. Επισημαίνεται ότι όταν είσαι στους χάρτες, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο δεξί άκρο της οθόνης, εμφανίζεις το ειδικό menu των χαρτών. Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή καθώς μόνο από τον γενικό χάρτη μπορείς να επιλέξεις τι θα εμφανίζεται στον τοπικό. Ειδικά στον τελευταίο μπορείς να κινείσαι κανονικά με τα arrow πλήκτρα, βλέποντας έτσι προς τα πού πηγαίνεις.



Δείγματα από μάχη.


An eerie silence filled the room with foreboding.

Από το φινάλε του παιχνιδιού.

Σε ό,τι αφορά τους NPCs χαρακτήρες, σε άλλους μπορείς να δώσεις κατευθείαν τα απαραίτητα αντικείμενα, ενώ σε άλλους πρέπει πρώτα να μιλήσεις και μετά να δώσεις τα αντικείμενα που θέλουν. Στην τελευταία περίπτωση κάνεις κλικ στο Inventory Portrait του ήρωα που κρατά το εν λόγω αντικείμενο και εν συνεχεία το μεταφέρεις στην εικόνα του NPC χαρακτήρα που είναι ορατή από την inventory screen.

Οι μάχες στηρίζονται στο λεγόμενο Turn Based σύστημα. Οταν ξεκινάς, επίλεξε τις Beginner και Easier. Το Beginner level σημαίνει ότι μπορείς να έχεις auto map annotation, auto spell research και auto skill allocation. Το Easy game difficulty σημαίνει μικρότερες τιμές για τα διάφορα προϊόντα που αγοράζεις, καθώς και λιγότερους και πιο ανίσχυρους αντιπάλους. Σε αυτό το επίπεδο υπάρχει και η πιο "δίκαιη" κατανομή στη δυσκολία των μαχών. Το user interface λειτουρ-

ΠΛΗΚΤΡΑ ΜΑΧΗΣ

G Αλλάζει μεταξύ Dynamic High Res-Low Res graphics.
S Θέτει το combat attack στο Swing (μόνο στο combat interface).
T Θέτει το combat attack στο Thrust (μόνο στο combat interface).
H Θέτει το combat attack στο Hack (μόνο στο combat interface).
B Ρίχνει ένα arrow (μόνο στο combat interface - ενεργεί όπως το πλήκτρο SHOOT)
R Rest (μόνο κατά τη διάρκεια της μάχης)
D Defend (μόνο κατά τη διάρκεια της μάχης)
C Cast a spell (μάχη)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα button στην οθόνη του παιχνιδιού, θα πάρεις μία περιγραφή της λειτουργίας του.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα RPGs που έχω παίξει. Το playability είναι εξαιρετικά υψηλό και δημιουργεί έναν φοβερό εθισμό στο χρήστη. Πόσα παιχνίδια μπορούν να υπερηφανευθούν για κάτι τέτοιο;

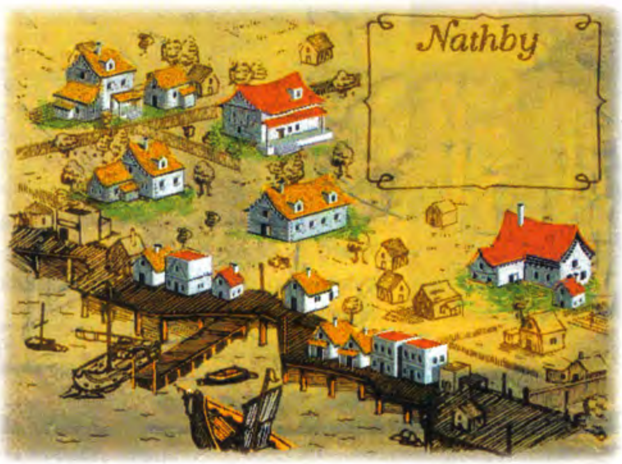
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΡΙΦΟΙ	80

92





Περπατώντας δίπλα στη θάλασσα. Εδώ φαίνεται σχεδόν όλο το interface του παιχνιδιού.



Μία πόλη.

γεί θαυμάσια και επιτρέπει πλήθος αμυντικών και επιθετικών (ή και συνδυασμούς τους) στρατηγικών κατά τη διάρκεια των μαχών. Στις μάχες το κίτρινο εξάγωνο σημαίνει ότι εκεί βρίσκεται ο αντίπαλός σου, το πράσινο ότι εκεί μπορείς να μετακινηθείς και το κόκκινο ότι το εξάγωνο αυτό ελέγχεται από τον εχθρό σου. Σημειωτέον ότι υπάρχει και auto combat σύστημα, στο οποίο ο υπολογιστής χειρίζεται τις μάχες για λογαριασμό σου, αλλά δεν το συνιστώ καθόλου, μια και το παιχνίδι του υπολογιστή το θεωρώ επιεικώς χαζό.

Η χρήση της μαγείας, αν και φαινομενικά πολύπλοκη, αφού μπορείς να φτιάχνεις και να αναπτύσσεις δικά σου spells, τελικά λειτουργεί πολύ απλά. Τα spells ξεχωρίζουν σε αυτά που κάνεις κατά τη διάρκεια της μάχης και σε αυτά που χρησιμοποιείς υπό κανονικές συνθήκες.

Τέλος, επισημαίνεται ότι μπορείς οποιαδήποτε στιγμή να μεταβάλεις τα ποσοστά των βασικών χαρακτηριστικών σου, ως προς τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν το χαρακτήρα σου, κάτι που θα σου φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο σε αρκετές καταστάσεις (π.χ. να ανεβάσεις κατά πολύ το lockpick ή το gambling χαρακτηριστικό του ήρωά σου).

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - BUGS

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αποτελεί ένα από τα πιο δυνατά σημεία του. Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και περιλαμβάνει ό,τι θα επιθυμούσε κάποιος από ένα τέτοιο παιχνίδι: μάχες, κύριες αποστολές, βοηθητικές αποστολές, κλασικά puzzles. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 9 κεφάλαια. Στα κεφάλαια 4-6 χειρίζεσαι τους 4 ήρωες ανά δυάδες, οι οποίοι θα προσπαθήσουν να επανενωθούν στο κεφάλαιο 7. Οι πολύτιμες πληροφορίες που αποκαλύπτονται σταδιακά εμπλουτίζουν το μυστήριο που καλύπτει όλη την ιστορία.

Στα πανδοχεία μπορείς να κοιμάσαι ή να παίζεις για να κερδίζεις χρήματα, ενώ στα καταστήματα αγοράζεις κυρίως αντικείμενα που σου είναι απαραίτητα. Επισημαίνεται ότι γενικά πρέπει να έχεις μαζί σου torches, whetstones, armor hammer, shovel, rope, pickaxe, fishing rod, lockpicks, wine & ale, beeswax και bowstrig.

Υπάρχουν και τα κλασικά, από το Betrayal at Krondor, riddle chests και bead chests για να ανοίξεις. Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε δυσκολία και μερικοί θα σας παιδέψουν πολύ.

Το παιχνίδι, δυστυχώς, περιέχει πάρα πολλά bugs, εκ των οποίων το κυριότερο είναι τα πολύ συχνά crashes. Κατά την επανεκκίνηση σε πηγαίνει πριν από την τελευταία μάχη που είχες δώσει, γι' αυτό χρειάζονται συχνά Saves και κυρίως Quicksaves.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στο κεφάλαιο 1, κύριος σκοπός σου είναι να συνοδεύσεις τον Aren στο Panizo. Ο πατέρας του Aren είναι ο ιδιοκτήτης του River Wheel Tavern. Θα τον βρεις έξω από το πανδοχείο του. Αφού πεις στον πα-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/2 στα 100MHz.



16MB RAM.



Windows 3.11/95, 4x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 20MB.



Windows συμβατή κάρτα ήχου με DAC, 1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει 3 CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.

τέρα την ιστορία, μετά πας στο Panizo. Την Kaelyn θα συναντήσεις στο μονοπάτι που βρίσκεται δυτικά της Briala, ακριβώς έξω από το δάσος. Της επιτίθεται μία ομάδα ληστών και αφού τη βοηθήσεις, θα μπει στην ομάδα σου. Οδήγησέ την στο Balmestri. Σημείωσε ότι τα Side Quests του κεφαλαίου αυτού μπορείς να τα λύσεις και στο δεύτερο Chapter, οπότε μπορείς και να κινηθείς πιο ελεύθερα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Τα πλήκτρα του παιχνιδιού που αναφέραμε στις προηγούμενες σελίδες, λειτουργούν στο σύνολό τους ΜΟΝΟ αν έχει την έκδοση 1.1.0. Οσοι έχετε την έκδοση 1.0 πρέπει να προμηθευτείτε το αρχείο antar110.exe που κάνει αυτόματα την αναβάθμιση στην έκδοση 1.1.0. Μπορείτε να το πάρετε, όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet, από την Adventure Magic στη διεύθυνση "http://www.compulink.gr/games" κάνοντας κλικ στο button Patches. Επίσης, συμπεριλαμβάνεται στο συνοδευτικό CD-ROM του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.

CHEAT CODES

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πάτησε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CTRL+SHIFT+Z. Θα εμφανιστεί μία ειδική Cheat bar στο επάνω μέρος της οθόνης. Τώρα τύπωσε μέσα σε αυτήν μία από τις ακόλουθες φράσεις, πατώντας στο τέλος το πλήκτρο Enter/Return:

ask a glass of water: Τηλεμεταφέρει την ομάδα σου εκεί όπου ήταν μόλις άρχισε το chapter στο οποίο βρίσκεσαι.

some call me tim: Κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε μάχης θα νικήσεις όλους τους αντιπάλους σου.

gotta have magic: Δίνει στον Aren όλα τα spells του παιχνιδιού.

why am I so dull: Ανεβάζει στο maximum όλα τα χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας.

man does my leg hurt: Γιατρεύει αυτόματα όλα τα μέλη της ομάδας σου.

super market for the rich: Ενεργοποιεί μία ειδική οθόνη από την οποία μπορείς να πάρεις πολύτιμα αντικείμενα.

■



Ανακτώντας δυνάμεις σε ένα πανδοχείο.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Σίγουρα το Betrayal in Antara ανήκει μεταξύ των καλύτερων RPGs της χρονιάς, ωστόσο σε καμία περίπτωση δεν προκάλεσε τις συγκινήσεις του Krondor. Η απουσία της πένας και της φαντασίας του Feist είναι εμφανής, αν και οι αντικαταστάτες του προσπάθησαν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι αντάξιο του θρυλικού προκατόχου του. Αν το δείτε ως συνέχεια του κλασικού τίτλου της Dynamix, ίσως σας μείνει η αίσθηση του ανεκπλήρωτου, αν όμως το αντιμετωπίσετε ως έναν αυτοτελή τίτλο, θα σας ικανοποιήσει.

Βαγγέλης Κράτσας



Η όμορφη Laura που αφήνεις πίσω σου!



SIMULATION

Pro Pinball Timeshock

Κατά το παρελθόν είχαμε δει πολλά παιχνίδια flipper, όπως το Pinball Fantasies ή το πολύ γνωστό Space Cadet που συνόδευε το Microsoft Plus!, τα οποία στην πλειονότητά τους ήταν ευχάριστα και διατηρούσαν αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για πολλή ώρα. Κανένα όμως δεν κατάφερνε να δώσει την αίσθηση του αληθινού μηχανήματος, μέχρι την εμφάνιση του Pro Pinball: The Web της Empire, το οποίο άλλαξε τα δεδομένα. Αντίθετα με τους προκατόχους του, το The Web ήταν ένας πλήρης εξομοιωτής flipper, με τη μόνη διαφορά ότι δεν είχε χαλασμένα λάστιχα και φθαρμένα λαμπάκια. Δυστυχώς, όμως, δεν γνώρισε την επιτυχία που του άξιζε.

"Ever since I was a young boy, I played the silver ball" τραγουδούσαν πριν από πολλά χρόνια οι "Who". Το flipper ήταν και παραμένει μανία, την οποία οι εταιρίες έχουν προσπαθήσει να μεταφέρουν και στους υπολογιστές.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Απτόητη η Empire, επιχειρεί εκ νέου να κερδίσει το ενδιαφέρον του κοινού με τη νέα δημιουργία της, το Pro Pinball: Timeshock. Το αν θα τα καταφέρει, δεν το γνωρίζω, μπορώ όμως να σας διαβεβαιώσω ότι το Timeshock διαθέτει όλα τα φόντα για να σας συναρπάσει.

Ας αρχίσουμε με την υπόθεση. Μην εκπλήσσεστε, ακόμα και τα flipper έχουν υπόθεση. Η συγκεκριμένη, μάλιστα, είναι από τις πλέον παράξενες και ασαφείς που έχω δει. Σύμφωνα με τις οδηγίες, λοιπόν, ένας Κρύσταλλος του Χρόνου θρυμματίστηκε κατά τη διάρκεια ενός πειράματος, προκαλώντας ένα Χρονικό Ρήγμα. Αν το Ρήγμα φθάσει τις Απαρχές του Χρόνου, τότε το σύμπαν θα καταστραφεί (για δες!). Γι' αυτό πρέπει κάποιος (μαντέψτε ποιος) να ταξιδέψει σε τέσσερις διαφορετικές περιόδους και να μαζέψει τα θραύσματα του Κρυστάλλου, να τα ενώσει, να ταξιδέψει στις Απαρχές του Χρόνου και να κλείσει το Ρήγμα. Φυσικά, όλα αυτά θα γίνουν χτυπώντας μια ασημένια μπαλίτσα!

Μπορεί η υπόθεση να σας φαίνεται αστεία και παρανοϊκή, ωστόσο ταιριάζει στο παιχνίδι. Αν ασχοληθείτε λίγο μαζί του θα διαπιστώσετε και εσείς το Χρονικό Ρήγμα...



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα σας γοητεύσουν. Αντίθετα με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους, το τραπέζι καταλαμβάνει όλη την οθόνη (δεν χρησιμοποιεί scrolling, που συχνά αποπροσανατολίζει τον παίκτη) και η λεπτομερής απεικόνιση όλων των στοιχείων του είναι εντυπωσιακή. Τα λάστιχα και οι στόχοι τινάζονται και ανοιγοκλείνουν και τα μηνύματα γράφονται πάνω σε μία

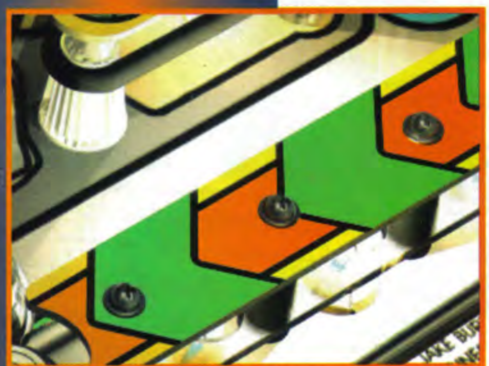


LED οθόνη, όπως συμβαίνει στα σύγχρονα flipper. Ο φωτισμός επίσης είναι καταπληκτικός. Η προσοχή στη λεπτομέρεια είναι εμφανής, αφού υπάρχουν ακόμα και τα επεξηγηματικά αυτοκόλλητα του μηχανήματος!

Ανάλογα με τις προτιμήσεις σας και τις δυνατότητες του υπολογιστή σας, μπορείτε να διαμορφώσετε τα γραφικά. Υπάρχουν τέσσερα διαθέσιμα οπτικά πεδία, ενώ η ανάλυση μπορεί να φθάσει μέχρι και τα 1.600x1.200 σε 16 εκατομμύρια χρώματα. Η ιδέα να τρέχει το παιχνίδι σε μια οθόνη 21 ιντσών φαντάζει ονειρική! Και μη νομίζετε ότι οι απαιτήσεις του σε hardware είναι υπερβολικές. Στον υπολογιστή της δοκιμής (P-200, 32MB, Stealth 3D 2000) το Timeshock έτρεχε χωρίς να παρατηρείται καμία καθυστέρηση (ανάλυση 800x600, 65 χιλιάδες χρώματα και όλα τα ειδικά εφέ ενεργοποιημένα). Υποθέτω, λοιπόν, ότι ένας P-100 με μια μέτρια κάρτα γραφικών αρκεί προκειμένου να απολαύσει κάποιος το Timeshock σε ανάλυση 640x480 με 65 χιλιάδες χρώματα. Συγκρίνοντας αυτές τις απαιτήσεις με εκείνες άλλων σημερινών παιχνιδιών, χαρακτηρίζονται ως πολύ λογικές.

Ο ήχος ίσως να μη σας εντυπωσιάσει γιατί είναι τόσο ρεαλιστικός που εύλογα θα τον θεωρήσετε φυσική συνοδεία των γραφικών. Ακούγονται όλα τα εφέ, οι φωνές και οι μουσικές που απαραιτήτως διαθέτει ένα μηχάνημα flipper. Το soundtrack είναι εξίσου ταιριαστό, αν και νομίζω ότι το καλύτερο που έχετε

ΕΤΑΙΡΙΑ
Empire Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Pinball simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο



Η προσοχή στη λεπτομέρεια είναι τόσο μεγάλη, ώστε διακρίνονται ακόμα και οι βίδες του μηχανήματος.



Ετσι θα βλέπατε τον κόσμο, αν ήσαστε μπίλια flipper.

να κάνετε είναι να αφήσετε στο παιχνίδι μόνο τα ηχητικά εφέ και να βάλετε στο στερεοφωνικό, σε μεγάλη ένταση, το "Tommy" των Who. (Μικρό διάλειμμα μουσικής ενημέρωσης: Πρόκειται για την ιστορία ενός καθυστερημένου, κωφού και τυφλού παιδιού, που παίζει καταπληκτικό pinball!).

GAMEPLAY

Τα γραφικά, όμως, και ο ήχος έρχονται σε δεύτερη μοίρα μπροστά στο gameplay. Αν έχετε ασχοληθεί ποτέ με το pinball, θα αναγνωρίσετε τις τεχνικές του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να παίξεις flipper. Ο πιο συνηθισμένος είναι να προσπαθείς να μη χάσεις, αποκρούοντας άτακτα την μπάλα, όταν ακουμπά στις ρακέτες. Απλός στη σύλληψη αλλά μάλλον αναποτελεσματικός τρόπος. Ασε που η οποιαδήποτε επιτυχία θα κάνει τους παριστάμενους θεατές να σε χαρακτηρίσουν με διάφορες παραλλαγές του επιθέτου "τυχερός".

Οι "προφέσορες" του αθλήματος, όμως, δεν βασίζονται στην τύχη. Μαθαίνουν το τραπέζι και τις ιδιομορφίες του, ξέρουν τη συμπεριφορά της μπίλιας και των στόχων και κατευθύνουν τη δράση εκεί που θέλουν, ακόμη και σπρώχνοντας το μηχάνημα. Ξέρουν ποια είναι τα όρια του μισητού TILT και το αποφεύγουν (TILT: αν το τραπέζι κουνηθεί παραπάνω, απενεργοποιείται ο έλεγχος στις ρακέτες και η μπίλια χάνεται). Γνωρίζουν σιγά-σιγά ποιες είναι οι αποστολές που πρέπει να εκτελέσουν και τα bonuses που τους περιμένουν. Ολα αυτά πρέπει να τα μάθετε και εσείς, ώστε να γίνεται ένας αληθινός Pinball Wizard.

Το Timeshock δεν σας αφήνει αβοήθητους. Καταρχήν, μπορείτε να γνωρίσετε την πίστα καθώς σας παρέχεται η δυνατότητα να δείτε κάθε σημείο, λαμπάκι και διαδρομή του μηχανήματος, ώστε να καταλάβετε ποια θα είναι η συμπεριφορά της μπίλιας, ποιες οι





Το παιχνίδι, όπως φαίνεται από πλάγια.

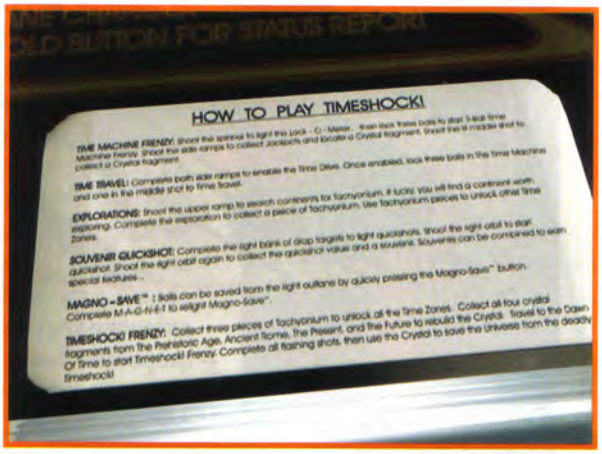
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενας πραγματικός εξομοιωτής flipper στο σπίτι σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	88

91





Οι οδηγίες είναι γραμμένες σε ένα αυτοκόλλητο στο κάτω μέρος του μηχανήματος.

δυσκολίες και ποιοι οι κίνδυνοι που παραμονεύουν. Το συνοδευτικό εγχειρίδιο, επίσης, είναι πολύ ενημερωτικό και σαφές, αφού σας δείχνει όλες τις αποστολές που πρέπει να εκτελέσετε με λεπτομερή σχεδιαγράμματα.

Στη θεωρία το παιχνίδι μοιάζει εύκολο, αλλά ως συνήθως η πράξη διαφέρει. Ξεχάστε τα παιχνίδια τύπου Space Cadet, όπου μπορούσε κάποιος, μαθαίνοντας τις αποστολές, να πετύχει στα πρώτα παιχνίδια ικανοποιητικές επιδόσεις. Το flipper της Empire είναι δύσκολο. Χρειάζεται προσπάθεια για να μη χαθεί η μπίλια, επιμονή και χρόνος για να μάθει κάποιος τις ιδιομορφίες της πίστας. (Μη διαμαρτύρεστε. Τα πραγματικά μηχανήματα pinball απαιτούσαν χρόνο και χρήμα.)

Προσπαθώντας να χαρακτηρίσω το gameplay, μου έρχεται στο νου το βασικό γνώρισμα του παιχνιδιού, ο ρεαλισμός του. Μπορώ να πω ότι παίζεται όπως μια καλοσυντηρημένη συσκευή flipper. Καταφέρνει να γίνεται εθιστικό και ταυτόχρονα απλό στην κατανόηση και τη χρήση. Συνήθως στην παρουσίαση κάποιου παιχνιδιού συμπεριλαμβάνονται εκτός από τα θετικά και τα αρνητικά σημεία του. Στη συγκεκριμένη παρουσίαση όμως αυτό το είδος κριτικής δεν έχει λόγο ύπαρξης. Η μοναδική ένσταση που θα μπορούσε να έχει κάποιος αφορά στο ότι στο Timeshock, εν αντιθέσει με τα παιχνίδια του είδους, περιέχεται μόνο ένα flipper. Η σιγουριά όμως των ανθρώπων της Empire για το παιχνίδι τους είναι τόση, ώστε θεώρησαν ότι η ποιότητά του θα υποσκελίσει την ποσότητα που προσφέρει ο ανταγωνισμός.



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΚΟΛΠΑΚΙΑ

Για να πάρετε το "διδακτορικό" σας στο flipper απαιτείται μεγάλη προσπάθεια καθώς πρέπει να μάθετε κάποιες τεχνικές από τους επαγγελματίες του είδους.

Ο μαγνητικός βραχίονας που μεταφέρει τις μπάλες στη "φωλιά" τους.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Επεξεργαστής Pentium 60MHz.


Μνήμη 8MB.


Δίσκος 20MB, 2x CD-ROM.


Κάρτα γραφικών 1MB SVGA PCI.


Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).



Αλλη μία άποψη του χώρου από την πίστα.

ΠΩΣ ΝΑ ΣΩΖΕΤΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ

Προκειμένου να μη χάσετε την μπάλα στους πλάγιους διαδρόμους, θα πρέπει να μάθετε να προβλέπετε την πορεία της. Αν βλέπετε ότι ακολουθεί τη μοιραία πορεία, πρέπει να σπρώχνετε το τραπέζι, ώστε να αλλάξει, για λίγα χιλιοστά, την κατεύθυνσή της. Μια άλλη δυνατότητα, αν η μπάλα μπει στο δεξί διάδρομο, είναι να σηκώσετε τη δεξιά ρακέτα, να κατεβάσετε την αριστερή και τη στιγμή που η μπάλα θα κυλά από το διάδρομο προς το κέντρο, να σπρώξετε προς τα πάνω το τραπέζι ώστε να κάνει γκελ στην αριστερή ρακέτα και να επανέλθει στην πίστα... Ακούγεται δύσκολο αλλά στην πράξη είναι εφαρμόσιμο.

Αν η μπάλα πηγαίνει προς το κέντρο, ανάμεσα στις ρακέτες, μια καλή συμβουλή είναι να τις χτυπήσετε εναλλάξ (όχι ταυτόχρονα) και γρήγορα, ελπίζοντας για το καλύτερο. Αν θέλετε να δείξετε ψύχραιμοι, μπορείτε να αφήσετε το καρφί, που συχνά υπάρχει ανάμεσα στις ρακέτες, να αποκρούσει μόνο του την μπίλια.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΣΑΡΕΤΕ

Συχνά θέλετε να στείλετε την μπάλα από τη μία ρακέτα στην άλλη. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να το πετύχετε. Ο πιο εύκολος είναι, αν η μπίλια κατεβαίνει τον εσωτερικό διάδρομο από τη μία μεριά, να χρησιμοποιήσετε τη ρακέτα αυτής της πλευράς ως μπάρα, ώστε, με τη φόρα που έχει η μπίλια, να περάσει απέναντι. Σε άλλες περιπτώσεις μπορείτε επίσης να αφήσετε τις ρακέτες κατεβασμένες και να βασιστείτε στην αναπήδηση που θα γίνει, για να πετύχετε το ίδιο αποτέλεσμα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Οι κατασκευαστές του Pro Pinball: Timeshock είναι μανιώδεις παίκτες και συλλέκτες συσκευών flipper. Ετσι, δεν θέλησαν να φτιάξουν απλώς ένα παιχνίδι flipper για υπολογιστές, αλλά προσπάθησαν να χωρέσουν μια ολόκληρη σύγχρονη συσκευή flipper σε ένα CD-ROM και να τη φέρουν στο σπίτι μας. Στο πρόγραμμα περιέχεται μάλιστα και το operators menu (παρέχεται στους ιδιοκτήτες μηχανημάτων flipper), η δυνατότητα δηλαδή αλλαγής κάποιων παραμέτρων του παιχνιδιού και ελέγχου των λειτουργιών του μηχανήματος. Ακόμη και το manual είναι γραμμένο σαν να απευθύνεται στον αγοραστή ενός πλήρους μηχανήματος.

Αν λοιπόν πάντα θέλατε να διακοσμήσετε το σαλόνι σας με ένα flipper και δεν σας έφθαναν τα χρήματα, η αμέσως πιο οικονομική και ρεαλιστική λύση ονομάζεται Pro Pinball: Timeshock.

Πρόκειται για μία από τις ελάχιστες φορές που η συσκευασία ενός παιχνιδιού ανταποκρίνεται στην αλήθεια. Το μόνο που λείπει για να αισθανθείτε ότι παίζετε ένα πραγματικό παιχνίδι flipper είναι η αντανάκλασή σας στην μπίλια και τις μεταλλικές επιφάνειες του μηχανήματος.

■

ΤΟ OPERATOR'S MENU

Τα σύγχρονα μηχανήματα flipper επιτρέπουν στον ιδιοκτήτη να ελέγξει τη λειτουργία τους και να αλλάξει τη συμπεριφορά τους σε πολλούς τομείς του παιχνιδιού. Αυτό υλοποιείται μέσα από το operator's menu. Στις επιλογές του περιλαμβάνεται η δυνατότητα ενεργοποίησης δοκιμαστικά οποιασδήποτε λειτουργίας του μηχανήματος (άναμμα κάποιας λάμπας, τίναγμα ενός στόχου, παίξιμο κάποιου ήχου) και καθορισμού σημαντικών παραμέτρων, όπως το πόσες μπίλιες θα έχει κάθε παίκτης, πόσο εύκολα θα δίνονται έξτρα παιχνίδια κ.ά. Επίσης, κάθε μηχάνημα κρατάει σημαντικά στατιστικά στοιχεία, όπως την κλιμάκωση των σκορ ή των χρόνων παιχνιδιού. Αν, λοιπόν, κάποιος ιδιοκτήτης διαπιστώσει ότι το 40% των παικτών απασχολεί το flipper περισσότερο από 25 λεπτά, τότε προφανώς θα πρέπει να κάνει πιο δύσκολο, άρα και προσοδοφόρο, το παιχνίδι.

Το operator's menu χωρίς να έχει πρακτική χρησιμότητα στον υπολογιστή, εντούτοις προσθέτει στην αυθεντικότητα του παιχνιδιού.



ADVENTURE

Versailles 1685

Ο βασικός σκοπός που εξυπηρείται μέσω του παιχνιδιού είναι η γνωριμία του παίκτη με τον επιβλητικό χώρο των Βερσαλιών και τους κυριότερους από τους εκπληκτικούς πίνακες που κοσμούσαν το πάλαι ποτέ παλάτι των Γάλλων βασιλέων. Κτισμένο από τον Louis XIV κατά τη διάρκεια του 17ου αιώνα, χρησίμευε αρχικά ως κυνηγετικό καταφύγιο. Μετά το 1669 μετατράπηκε στην κύρια κατοικία των μελών της βασιλικής οικογένειας, αφού εγκατέλειψαν το Παλάτι του Λούβρου όπου κατοικούσαν μέχρι τότε. Χρειάστηκαν περισσότερα από 50 χρόνια για την ολοκλήρωση της κατασκευής του παλατιού, στο οποίο διέμεναν αξιωματούχοι, υπηρέτες και στρατιώτες. Περισσότερα από 600 σιντριβάνια(!!!) κοσμούν τους χώρους του μεγαλοπρεπούς κτίσματος, οι δε κήποι του συγκαταλέγονται μεταξύ των πιο φημισμένων του κόσμου. Η βασιλική οικογένεια αναγκάστηκε να εγκαταλείψει την έδρα της κατά τη διάρκεια της επανάστασης του 1789, οπότε και αφαιρέθηκε πολύ μεγάλο μέρος του πλούτου του. Το παλάτι ανακαινίσθηκε το 1837 και έκτοτε λειτουργεί ως μουσείο. Οι κατασκευαστές του εν λόγω παιχνιδιού με τη βοήθεια της τεχνολογίας πέτυχαν την πιστή αναπαράσταση του παλατιού, σύμφωνα με τη μορφή που είχε το 1685. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, το γεγονός ότι τη δημιουργία του επέβλεψε ο διευθυντής του μουσείου Beatrix Saule, ενώ την παραγωγή χρηματοδότησε και το περίφημο Canal +.

Βερσαλίες: Εκεί βρίσκεται ίσως το πιο μεγαλοπρεπές παλάτι ολόκληρης της Γαλλίας και ένα από τα καλύτερα της Ευρώπης. Εδρα των Γάλλων Βασιλέων για περισσότερο από 100 χρόνια, που μετά το 1837 μετατράπηκε σε μουσείο. Versailles 1685: Ενα από τα καλύτερα adventures που είδα τον τελευταίο καιρό. Επιτέλους, ένα πράγματι επιμορφωτικό adventure με επίκεντρο τους εκπληκτικούς χώρους και τα μοναδικά εκθέματα, του 17ου αιώνα στη γνήσια μορφή τους!!!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Είναι καιρός, όμως, να περάσουμε στην υπόθεση του παιχνιδιού. Υποδύεστε τον Sirrah Lalande, έναν υπηρέτη των διαμερισμάτων του Βασιλιά. Ο αρχηγός του επιτελείου, Monsieur Bontemps, ανακάλυψε ότι εξυφαίνεται ένα σατανικό σχέδιο για την καταστροφή των Βερσαλιών. Καθώς είστε απόλυτα έμπιστός του, σας αναθέτει την αποστολή αποκάλυψης και, φυσικά, καταστολής της συνωμοσίας. Ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας αντιστοιχεί ακριβώς σε μία ημέρα.

Με background την ιστορία που περιγράψαμε, θα μπορέσετε να δείτε, εξερευνήσετε και θαυμάσετε τους ιστορικούς χώρους του παλατιού εκείνης της εποχής. Μία μοναδική πρόκληση...



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η παρουσίαση του παλατιού στηρίζεται στη νέα OMNI3D τεχνολογία της εταιρίας, την εφαρμογή της οποίας θαυμάσαμε και στο υπέροχο Atlantis. Η περίφημη Ambassadors' Staircase, που καταστράφηκε το 1752, κατέστη δυ-

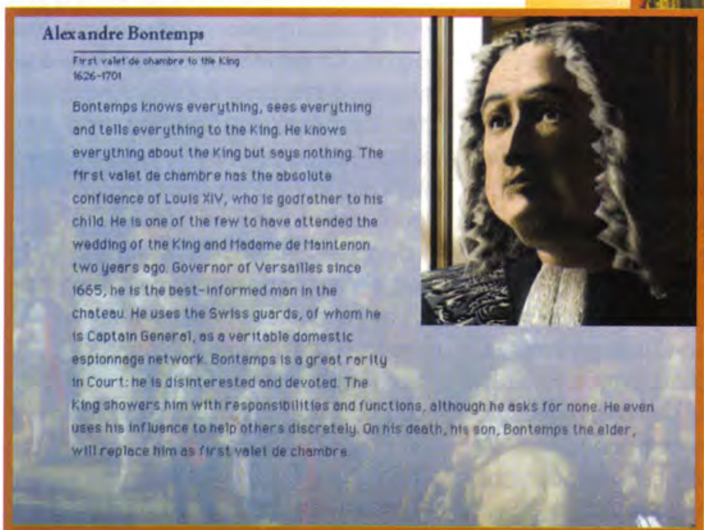




νατόν να "δημιουργηθεί ξανά" με τη βοήθεια 800 ντοκουμέντων της εποχής και τη χρήση του 3D Studio 4. Συνολικά, δημιουργήθηκαν περισσότεροι από 400 χώροι του τότε οικοδομήματος. Η μεγαλύτερη δυσκολία εντοπίστηκε στη σχεδίαση της κίνησης του παίκτη στους διάφορους χώρους. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι μόνο για το πέρασμα του παίκτη από το Hall of Mirrors ο υπολογιστής λειτούργησε αδιάκοπα επί 15 ημέρες!!!

Ο ήχος που πλαισιώνει το παιχνίδι είναι εκπληκτικός. Συναρπαστικά background μουσικά κομμάτια και κλασικές συνθέσεις δημιουργούν μία μοναδική ατμόσφαιρα. Αξίζει να σημειωθεί ότι στις ομιλίες είναι δυνατή η εμφάνιση υπότιτλων.

Ως προς την κίνηση, μπορείτε να πραγματοποιήσετε περιστροφή 360 μοιρών σε όλα τα πλάνα, η δε θέα είναι αυτή του πρώτου προσώπου. Παράλληλα, μπορείτε να έχετε και κάθετη κίνηση περίπου 150 μοιρών. Ολα αυτά επιτελούνται αυτόματα, μετακινώντας απλώς τον κέρσορα του mouse επάνω στην οθόνη.



Το "αφεντικό" σας, ο Alexandre Bontemps.

Σε γενικές γραμμές, ο χειρισμός του είναι πολύ απλός. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse ή το πλήκτρο Spacebar, στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η Inventory bar. Σε αυτήν, κάνοντας κλικ στο icon-ήλιος, κάτω αριστερά όπως κοιτάζετε, ενεργοποιείτε το Option/Sun menu. Εδώ βρίσκονται τα Continue, New game, Load, Save (99 θέσεις), OMNI3D (ρυθμίζετε την ταχύτητα κίνησης, την εμφάνιση υπότιτλων και τη μουσική). Επίσης, από εδώ μπορείτε να δείτε όλα τα ντοκουμέντα του παιχνιδιού ή να περιηγηθείτε όλους τους χώρους του παλατιού. Οι δύο τελευταίες επιλογές είναι αυτές που αποκαλύπτουν το μεράκι με το οποίο έχει κατασκευαστεί το παιχνίδι. Στα δεξιά της Inventory bar βρίσκεται ένα icon-πυξίδα (Where am I?), το οποίο παρέχει ιστορικές και γεωγραφικές πληροφορίες για κάθε τοποθεσία. Κάνοντας κλικ σε αυτό, εμφανίζεται η ειδική οθόνη με τις πληροφορίες. Σε αυτήν, κάνοντας κλικ στο icon-βιβλίο αντλείτε επιπρόσθετες πληροφορίες, ενώ κάνοντας κλικ στα arrow icons επιστρέφετε είτε στο προηγούμενο θέμα είτε στο παιχνίδι. Στη μέση της Inventory bar υπάρχουν οι θέσεις για τα αντικείμενα που μεταφέρετε. Οταν κάποιο αντικείμενο επιτρέπει περαιτέρω εξέταση, κάνοντας κλικ σε αυτό εμφανίζεται στα δεξιά ένα νέο icon, το eye/Look. Με κλικ σε αυτό έχετε ένα κοντινό πλάνο του εν λόγω αντικειμένου, όπου είναι δυνατόν φυσικά. Μετακινώντας τον κέρσορα πάνω στα διάφορα αντι-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cryo
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure με εκπαιδευτικό περιεχόμενο
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο



Δείγμα από τους πίνακες που μπορείτε να θαυμάσετε.



ADVENTURE



Ο βασιλιάς σας, ενώ τον χτενίζουν, μετά την πρώτη πράξη.

κείμενα ή τους χαρακτήρες που συναντάτε, αυτός αλλάζει σε "μάτι" (See), "τεντωμένο δάκτυλο" (προχώρα), "σφιγμένη παλάμη" (Act on/Take), "ερωτηματικό" (Question Mark) και "άκουσε/μίλα" (Dialogue/Listen). Ο χειρισμός τους είναι προφανής. Η συζήτηση ανάμεσα σε εσάς και τους άλλους χαρακτήρες ακολουθεί την κλασική μέθοδο των δενδροειδούς μορφής διαλόγων που καθιέρωσε το Monkey Island 1.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η περιήγηση στους χώρους και τα εκθέματα του παλατιού των Βερσαλλιών είναι εκπληκτική. Το παιχνίδι ακολουθεί τη ροή της "φυσιολογικής" ζωής του βασιλιά μία τυχαία ημέρα. Ετσι, χωρίζεται σε επτά πράξεις, ανάλογα με τις δραστηριότητες του βασιλιά τις συγκεκριμένες ώρες της ημέρας. Εσείς, φυσικά, πρέπει να αποκαλύψετε τη συνωμοσία και να παρεμποδίσετε την ανατίναξη του παλατιού. Παράλληλα, μπορείτε να δαπανήσετε ατελείωτες ώρες στην "εικονική" περιήγησή σας σε χώρους που είτε δεν υπάρχουν πια είτε παρέμεναν κλειστοί όλα αυτά τα χρόνια για το κοινό. Η δυσκολία των γρίφων κυμαίνεται μεταξύ εύκολου και μέσου επιπέδου. Φέροντας εις πέρας τις αποστολές που σας αναθέτουν κάθε φορά, περνάτε αυτομάτως στο επόμενο κεφάλαιο.

Η εταιρία ισχυρίζεται ότι το Versailles 1685 είναι το πρώτο μίας σειράς παρόμοιων adventures που θα κυκλοφορήσει. Περιμένω εναγωνίως τη συνέχεια...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πρωτότυπο adventure μέσω του οποίου θα ενημερωθείτε αναφορικά με την περίφημη πόλη της Βόρειας Γαλλίας και την ιστορία εκείνης της περιόδου. Μία μοναδική αναπαράσταση των χώρων και των εκθεμάτων του ξακουστού παλατιού. Ενα adventure που πρέπει να δείτε όλοι...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΡΙΦΟΙ	70

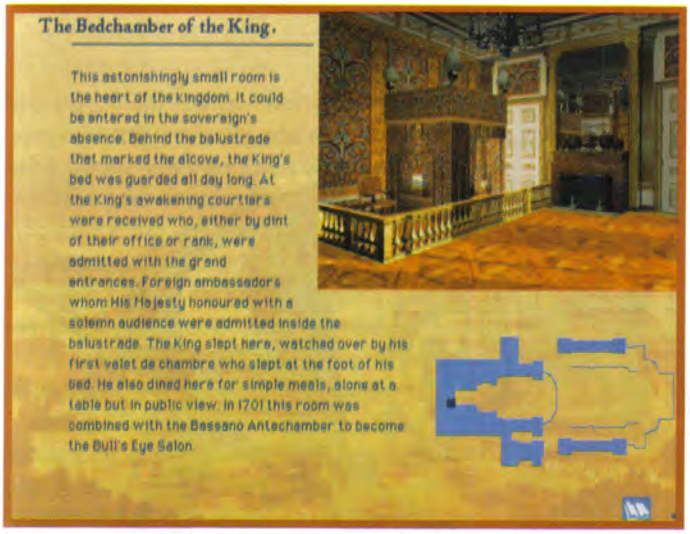
90



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Πατάτε το πλήκτρο Spacebar για να εμφανιστεί η Inventory bar. Ακολούθως κάνετε κλικ στο icon της πυξίδας (Where am I?) προκειμένου να μάθετε για την αίθουσα στην οποία βρίσκεστε. Κάνετε κλικ στο icon-βιβλίο, πηγαίνετε τον κέρσορα του mouse πάνω στον τίτλο που εμφανίστηκε (The King's rising-from-bed) ώστε να "φωτιστεί" και κάνετε κλικ σε αυτό. Διαβάζετε νέες πληροφορίες. Κάνετε κλικ στο δεξί icon-βέλος για να επιστρέψετε στην οθόνη του παιχνιδιού και κατόπιν κλικ στο icon Question Mark (ερωτηματικό), στον Bontemps και τους du Main, Monseigneur και Monsieur, προκειμένου να συγκεντρώσετε περισσότερα στοιχεία σχετικά με αυτούς. Στη σελίδα με τις πληροφορίες του καθενός πρέπει να κάνετε κλικ στο icon-βιβλίο και να διαβάσετε όλα τα νέα topics που θα εμφανιστούν, διότι περιέχουν πολύτιμες πληροφορίες. Εν συνεχεία, πρέπει να κάνετε το ίδιο για κάθε νέα τοποθεσία ή χαρακτήρα/πρόσωπο που συναντάτε στο παιχνίδι. Οταν τελειώσετε, φύγετε από την πόρτα στα αριστερά του Bontemps. Στο νέο δωμάτιο (The Bassano Antechamber), εκτός των "συνηθισμένων" πληροφοριών για το δωμάτιο αυτό καθαυτό και τα πρόσωπα που βρίσκονται εκεί, πρέπει να κάνετε κλικ σε όλους τους πίνακες, προκειμένου να τους δείτε και να ενημερωθείτε αναφορικά με αυτούς. (Αυτήν την κίνηση πρέπει να την επαναλαμβάνετε σε κάθε νέο δωμάτιο/χώρο που επισκέπτεστε.) Κατόπιν κάνετε κλικ το icon Listen στους Mansart και Racine. Γυρνάτε δεξιά στο τζάκι και κάνετε κλικ το icon See σε αυτό για να "δείτε" το κοντινό πλάνο του. Κάνετε κλικ το icon Act on/Take στο δεύτερο βάζο από αριστερά όπως κοιτάζετε. Το ανοίγετε. Ξανακάνετε κλικ το icon Act on/Take σε αυτό και παίρνετε το Small Key 1 (πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να εμφανιστεί η In-





Η οθόνη από την οποία αντλείτε πληροφορίες για το χώρο όπου κινείστε.

ventory Bar και πηγαίνετε τον κέρσορα πάνω στο μικρό κλειδί για να δείτε την ονομασία του). Ακολούθως, μπαίνετε στην πόρτα που βρίσκεται στα αριστερά των Mansart και Racine. Αφού δείτε όλες τις διαθέσιμες πληροφορίες του δωματίου, του χαρακτήρα και των πινάκων που βρίσκονται σε αυτό, κάνετε κλικ το icon Dialogue στον Le Brun. Πρέπει να εξαντλήσετε όλα τα διαθέσιμα topics και να προσφερθείτε να του βρείτε τα σχέδια (sketches). Μόλις φύγει, γυρνάτε δεξιά και κατευθύνεστε προς την πόρτα στο βάθος. Κάτω κάνετε κλικ το icon Act on/Take στην κουρτίνα, για να την ανοίξετε και να φωτιστεί το δωμάτιο. Γυρνάτε λίγο δεξιά και κάνετε κλικ το icon Act on/Take στην πόρτα της ντουλάπας για να την ανοίξετε. Κάνετε πάλι κλικ το icon Act on/ Take στα συρτάρια. Ανοίγετε ένα από αυτά και βλέπετε ένα αντικείμενο. Τώρα κάνετε κλικ το icon Act on/Take στο αντικείμενο και το παίρνετε. Είναι ένα ψαλίδι (scissors). Πρέπει να φύγετε/κλείσετε την ντουλάπα και να στραφείτε ακόμη πιο δεξιά. Βλέπετε μία άλλη ντουλάπα. Κάνετε κλικ το icon Act on/Take πρώτα στην πόρτα της ντουλάπας και εν συνεχεία στα συρτάρια. Ανοίγοντας ένα από αυτά, βλέπετε ένα χαρτί. Κάνετε κλικ το icon Act on/Take στο χαρτί και το παίρνετε. Το διαβάζετε και το βάζετε στο inventory σας (Pamphlet on the arts). Τώρα πρέπει να φύγετε/κλείσετε την ντουλάπα και να στραφείτε ακόμη πιο δεξιά. Μπαίνετε στο άνοιγμα που βλέπετε στα δεξιά σας και γυρνάτε πίσω στο "The first Antechamber". Πάνω μπαίνετε στην πόρτα που βλέπετε στα δεξιά σας και η οποία οδηγεί στο Bassano Antechamber. Εδώ γυρνάτε προς τα αριστερά και μπαίνετε στην πόρτα η οποία ήταν κλειδωμένη προηγουμένως. Ανεβαίνετε σε έναν μικρό διάδρομο. Προχωράτε μπροστά και στο δωμάτιο κάνετε κλικ το icon See στο μπαούλο (casket) για να "δείτε" το κοντινό πλάνο του. Πατάτε το πλήκτρο Spacebar για να εμφανιστεί η Inventory bar και εν συνεχεία κάνετε κλικ τον κέρσορα πάνω στο μικρό κλειδί για να το πάρετε. Τώρα κάνετε κλικ τον κέρσορα-ψαλίδι στο μπαούλο και το ανοίγετε. Κάνετε κλικ το icon Act on/Take στο χαρτί που υπάρχει μέσα και το παίρνετε (Paper from casket). Ακολούθως πρέπει να φύγετε από αυτό το πλάνο και να κάνετε κλικ το icon See στο κερί πάνω στο γραφείο. Πατάτε το πλήκτρο Spacebar για να εμφανιστεί η Inventory bar και κάνετε κλικ τον κέρσορα πάνω στο χαρτί που μόλις πήρατε από το μπαούλο (Paper from casket). Το διαβάζετε και εμφανίζετε τη μελάνη του (Transformed paper). Φύγετε από αυτό το πλάνο. (Για να διαβάσετε ένα από τα δύο ντοκουμέντα, πρέπει να κάνετε κλικ στο icon του στην Inventory bar και κατόπιν κάνε κλικ στο icon See the clues, που εμφανίζεται στα αριστερά του inventory σας.) Γυρνάτε προς την αντίθετη κατεύθυνση και βγαίνετε στο διάδρομο. Κατεβαίνετε κάτω και μπαίνετε στην πόρτα η οποία οδηγεί στο υπνοδωμάτιο του βασιλιά και εφρουρείτο προηγουμένως. Μέσα κάνετε κλικ το icon Dialogue στον Usher (κλητήρας) και του λέτε την τρίτη φράση (Monsieur Bontemps awaits my report). Τώρα πατάτε οποιοδήποτε πλήκτρο και περνάτε στο Chapter 2.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/2 στα 66MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στον σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 10MB.



1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει δύο CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Υπέροχα γραφικά και ευρύτατο ιστορικό background συνθέτουν ένα αξιόλογο adventure. Τελικά, φαίνεται ότι είναι αδιανόητη για την Cryo η κυκλοφορία έστω και μίας μέτριας δουλειάς, καθώς μετά το Atlantis μας έδωσε ακόμη μία καταπληκτική δημιουργία. Μολονότι η υπόθεση του παιχνιδιού διαδραματίζεται περίπου τρεις αιώνες πίσω, οι άνθρωποι της Cryo φαίνεται πως βρίσκονται χρόνια μπροστά...

Βαγγέλης Κράτσας



STRATEGY





Θα υποθέτατε ότι αντικειμενικός σκοπός σας στον μεσαιωνικό κόσμο του Dungeon Keeper είναι να κατατροπώσετε τις δυνάμεις του Κακού, σώζοντας για μία ακόμη φορά τα "μυθικά βασίλεια" (και τη λοιπή παραφιλολογία των RPGs) από τη δυσμενή επίδρασή τους. Στην προκειμένη περίπτωση, όμως, έχουμε το μύθο διαβασμένο από την ανάποδη. Συγκεκριμένα, αναλαμβάνετε δράση από την πλευρά του Dungeon Keeper, του δαιμονικού άρχοντα των υπόγειων μπουντρουμιών, προκειμένου να εξαπλώσετε την κυριαρχία σας σε όλη την επικράτεια. Δεν θα μπορούσε, άλλωστε, να είναι διαφορετική η κατάσταση, αφού πρόκειται για δημιούργημα της Bullfrog, η οποία μας έχει δώσει δείγματα εξαιρετικών παιχνιδιών στρατηγικής με ανατρεπτικό σενάριο και άφθονο χιούμορ. Το Dungeon Keeper, ευτυχώς, δεν αποτελεί εξαίρεση. Αν και με "σκοτεινό" θέμα, προσφέρει περισσότερο γέλιο και από αυτό ακόμη το Theme Hospital!

Κάτω από τον γνωστό μας κόσμο βρίσκονται πολυάριθμα μπουντρούμια, τα οποία αποτελούν καταφύγια όλων των δυνάμεων του Κακού που εργάζονται για την εκπλήρωση της αποστολής τους: την κυριαρχία τους επί των βασιλείων των ανθρώπων!

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Εν αρχή ην το... μπουντρούμι. Πρέπει, λοιπόν, να γίνετε ένας καλός (ή, ακριβέστερα, κακός) διευθυντής μπουντρουμιών, αν θέλετε να ελπίζετε στο αίσιο τέλος των σατανικών σχεδίων σας. Η ιδέα είναι, αν μη τι άλλο, πρωτότυπη. Τα μπουντρούμια, ως γνωστόν, είναι υπόγεια, που σημαίνει ότι σας περιμένει σκάψιμο. Δεν θα ήταν δυνατόν βέβαια εσείς, ένας άρχοντας του κακού, να πάρετε την αξίνα και να αρχίσετε να γκρεμίζετε ντουβάρια (για ένα κύρος ζούμε, άλλωστε). Υπάρχουν, λοιπόν, κάτι κοντά, ηλίθια και άβουλα πλάσματα που ονομάζονται Imps και σας είναι πλήρως υποταγμένα. Μάλιστα, θα εκτελούν πιστά κάθε εντολή σας χωρίς να απαιτούν πληρωμή (το όνειρο κάθε εργοδότη, με δυο λόγια).

Αν έχετε την ανάλογη διάθεση, μπορείτε να τα χτυπήσετε κιόλας, οπότε θα εργάζονται ταχύτερα υπό το φόβο χειρότερων τιμωριών. (Τον Μεσαίωνα δεν είχε ακόμη ανακαλυφθεί ο συνδικαλισμός.)

Η δράση του παιχνιδιού εξελίσσεται περίπου στα 3/4 της οθόνης, καθώς στο αριστερό μέρος της βρίσκεται μία κάθετη μπάρα που φιλοξενεί όλο το σύστημα χειρισμού. Στο επάνω μέρος της εμφανίζεται ένας αρκετά κατατοπιστικός minimap, που θα σας διευκολύνει κατά τον προσανατολι-



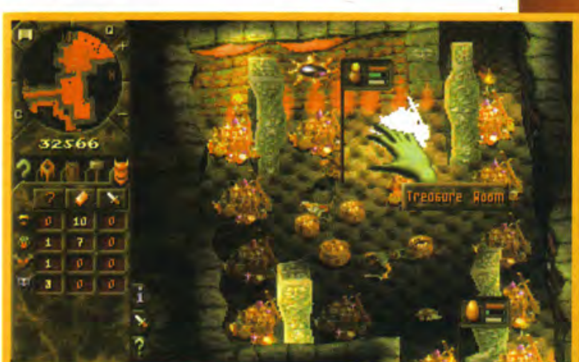
σμό σας. Γύρω του βρίσκονται buttons που αφορούν στις επιλογές του παιχνιδιού (επίπεδο δυσκολίας, αποθήκευση παιχνιδιού, βοήθεια από υπολογιστή κ.λπ.), ενώ ακριβώς από κάτω υπάρχουν πέντε διαφορετικά buttons για το χτίσιμο δωματίων, την εκτέλεση spells, το χειρισμό των πλασμάτων σας, την τοποθέτηση αντικειμένων που κατασκευάζετε και την ανεύρεση πληροφοριών. Είναι υπεραρκετά για την εκτέλεση όλων των λειτουργιών του Dungeon Keeper οι οποίες, σημειωτέον, δεν είναι και λίγες. Η υπόλοιπη οθόνη χρησιμεύει για -τι άλλο;- την απεικόνιση του Dungeon σας, το οποίο είναι πράγματι τρισδιάστατο ώστε να παρακολουθείτε τη δράση από μία υπερυψωμένη άποψη που μπορεί να περιστραφεί όσο θέλετε. Είναι διαθέσιμη πάντως η επιλογή να γίνει ισομετρική η άποψη, για λόγους ευκολίας και ταχύτητας.

Στο Dungeon Keeper ζουν και λειτουργούν τα πλάσματά σας. Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχετε λίγα Imps και περιορισμένο χώρο στη διάθεσή σας. Πρώτο μέλημά σας είναι να επεκτείνετε το ζωτικό για εσάς χώρο. Κάνοντας click πάνω σε κάποιο τμήμα της γης που σας περιβάλλει, οι πιστοί υπηρέτες σας θα τρέξουν να τη σκάψουν ελευθερώνοντας το αντίστοιχο τετράγωνο. Αν, μάλιστα, η γη αυτή είναι πλούσια σε χρυσοφόρα ή αδαμαντοφόρα κοιτάσματα, κατά την εκσκαφή της πέφτουν νομίσματα. Στη γη που απελευθερώνεται μπορείτε να χτίσετε δωμάτια, με πρώτο και κύριο το θησαυροφυλάκιο. Το τελευταίο σάς επιτρέπει να αποθηκεύετε και να αξιοποιείτε το νομίσματα που μαζεύουν τα Imps. Το χρυσάφι, από την άλλη, σας χρειάζεται για να χτίζετε δωμάτια και να πληρώνετε τα πλάσματά σας. Διευκρινίζουμε ότι, εκτός από τα Imps που σας προσφέρουν δωρεάν τις υπηρεσίες τους, όλα τα άλλα πλάσματα που θα αποτελέσουν το στρατό σας πρέπει να πληρώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα. Για την προσέλκυση των τελευταίων πρέπει να αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα portal, μέσω του οποίου θα κατεβαίνουν απόκοσμα τέρατα στο μπουντρούμι σας. Χρειάζεται να τα τρέφετε και να τους παρέχετε ένα μέρος για να φτιάξουν τη φωλιά τους. Για το σκοπό αυτόν ένα δωμάτιο με πέτρινο πάτωμα αρκεί, ενώ πρέπει να κατασκευάσετε και πτηνοτροφεία(!), καθώς τα ωμά κοτόπουλα είναι η μοναδική τροφή των τεράτων. Κάθε φορά που θα πεινούν, θα περνούν από το πτηνοτροφείο και θα καταβροχθίζουν μπροστά στα μάτια σας ένα



Η εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΙΑ:
Bullfrog
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ:
War strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:
Μέσο/Κατώτερο



Το θησαυροφυλάκιό σας και οι επίδοξοι διαρρήκτες του.



Τα goblins δεν φημίζονται για την ανατροφή τους!





Οι περιοχές που πρέπει να κατακτήσετε.

κοτόπουλο. Τα υπόλοιπα δωμάτια επιτελούν ειδικούς ρόλους και τα ανακαλύπτετε σταδιακά από επίπεδο σε επίπεδο.

Στον υπόγειο κόσμο, βέβαια, δεν είστε μόνοι. Οι δυνάμεις του Καλού έχουν τα δικά τους dungeons, απ' όπου προσπαθούν να σας εντοπίσουν και να σας επιτεθούν, ενώ υπάρχουν και ανταγωνιστές Dungeon Keepers που μάχονται για την κυριαρχία εναντίον σας. Οταν έρθετε σε επαφή μαζί τους, αφού ξεπεράσετε διάφορα εμπόδια (υπόγεια ποτάμια με νερό ή λάβα, αδιαπέραστο έδαφος κ.λπ.) και βρείτε κάποιο κενό ή ρήγμα στους τοίχους τους, μπορείτε να εξαπολύσετε επίθεση εναντίον τους με τα τέρατά σας. Το ίδιο βέβαια θα προσπαθήσουν να κάνουν κι αυτοί και μάλιστα από την πρώτη στιγμή, γι' αυτό καλό θα ήταν να μη σκάβετε αδιακρίτως όπου βρείτε και να οχυρώνετε το dungeon σας με πόρτες και παγίδες. Για να καταλάβετε τμήματα εχθρικών dungeons, τα Imps σας πρέπει να διεκδικήσουν τετράγωνο προς τετράγωνο την εχθρική περιοχή, χορεύοντας έναν παράξενο χορό που θυμίζει λίγο τον πυρρίχιο. Οταν το κατορθώσουν, θα εμφανιστεί μια κόκκινη λάμψη, που υποδηλώνει ότι το εχθρικό τετράγωνο ή δωμάτιο ανήκει σε εσάς. Αντικειμενικός σκοπός σας είναι να κυριαρχήσετε σε όλο το επίπεδο και αυτό επιτυγχάνεται με δύο τρόπους. Αν μάχεστε εναντίον ανθρώπων, πρέπει να σκοτώσετε ή να αιχμαλωτίσετε τον Lord of the Land, ενώ στην περίπτωση που έχετε Dungeon Keepers ως αντιπάλους, καθώς δεν έχουν φυσική υπόσταση, πρέπει να εντοπίσετε και να καταστρέψετε το κτίσμα που ονομάζεται Heart of the Dungeon και αποτελεί την πηγή ενέργειάς τους. Φυσικά, έχετε κι εσείς ένα τέτοιο κτίσμα, γύρω από το οποίο οργανώνετε το dungeon σας και οφείλετε να το φυλάτε ως κόρην οφθαλμού. Οταν κερδίσετε ένα επίπεδο, αφανίζοντας κάθε εχθρική παρουσία με τη χρήση ορδών τεράτων και μαγείας, περνάτε στο επόμενο όπου θα έχετε να αντιμετωπίσετε δυσκολότερες προκλήσεις αλλά και νέα όπλα (δωμάτια, τέρατα, εξοπλισμό, spells).



Εδώ πιάσατε την καλή.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	
	486DX 100.
	8MB.
	30MB στον σκληρό, 2x CD-ROM.
	VGA κάρτα γραφικών, sound card, mouse.
	Το παιχνίδι (1 CD) μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Plotline (Μπόταση 8, τηλ.: 3825024).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Dungeon Keeper έχουν ένα βασικό μειονέκτημα που συνοψίζεται σε μία λέξη: VGA. Αυτό σημαίνει ότι ναι μεν είναι αρκετά γρήγορα ακόμη και στα αργά μηχανήματα, η χαμηλή ανάλυσή τους όμως δεν συμβάλλει σε αυτό που συνηθίζουμε να αποκαλούμε "γραφική πανδαισία". Από την άλλη, είναι αρκετά ευκρινή (ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως η τρισδιάστατη απεικόνιση είναι πραγματική και όχι ισομετρική), ωστόσο οτιδήποτε στις μέρες μας δεν είναι SVGA προδιαθέτει άσχημα.

Επίσης, πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής που δεν σας αφήνει πολλά περιθώρια να "παίξετε" με τις διάφορες γωνίες απεικόνισης (δεν υπάρχει, άλλωστε, επιλογή για zoom), ενώ κατά το μεγαλύτερο χρονικό διάστημα θα έχετε ενεργοποιημένη την ισομετρική άποψη, η οποία είναι σαφώς πιο ευκρινής και λειτουργική. Η επιλογή για αλη-



θινό 3D σε βάρος της ανάλυσης δεν ήταν ό,τι καλύτερο, τη στιγμή που η Bullfrog έχει παρουσιάσει καταπληκτικά SVGA γραφικά σε ανάλογα παιχνίδια που σημείωσαν ιδιαίτερη επιτυχία. Κυριαρχούν, σε γενικές γραμμές, οι σκοτεινές αποχρώσεις στους τόνους του κόκκινου (η μοναδική φωτεινή πηγή στα dungeons είναι οι πυρσοί), χωρίς να απουσιάζουν οι έντονες χρωματικές αντιθέσεις.

Το καλό, πάντως, είναι ότι με τη χρήση συγκεκριμένου spell καταλαμβάνετε το σώμα οποιουδήποτε πλάσματός σας και μπορείτε να περιπλανηθείτε στο dungeon που κατασκευάσατε με προοπτική πρώτου προσώπου, έχοντας μάλιστα τη δυνατότητα να πολεμήσετε τους αντιπάλους σας ή να εκτελέσετε άμεσα εργασίες που με τα Imps θα ήταν αρκετά χρονοβόρες. Αποκτά έτσι το παιχνίδι μία arcade διάσταση, στην περίπτωση που δεν θέλετε να διεξαγάγετε τις μάχες μόνο σε στρατηγικό επίπεδο. Υπό αυτήν την προοπτική, όμως, τα γραφικά γίνονται αρκετά χοντροκομμένα στις μικρές αποστάσεις και δεν κρίνονται καθόλου ευκρινή. Σας αποζημιώνει, εν μέρει, η πολύ καλή, γρήγορη και διανθισμένη με αρκετό χιούμορ εισαγωγή, στην οποία παρακολουθείτε την τραγική κατάληξη ενός ηρωικού ιππότη που τόλμησε να τα βάλει με τις δυνάμεις του Dungeon Keeper.



Λάβα, έντομα και ανασκαφές σε ένα παιχνίδι!



Δεν είναι καθόλου τρομακτικό, μολονότι έτσι δείχνει.

Ο ήχος, από την άλλη, είναι πολύ καλός και τα διάφορα ηχητικά εφέ δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Κάθε πλάσμα έχει τη δική του φωνή που κυμαίνεται από γελοία έως τρομακτική, ενώ σε κάθε δωμάτιο θα ακούτε τους ανάλογους ήχους του περιβάλλοντος (π.χ., κακαρίσματα στα ορνιθοτροφεία, βογκητά στα δωμάτια των βασανιστηρίων). Η ηχητική κάλυψη των μαχών είναι άκρως ρεαλιστική (ακούστε το spell του κεραυνού και θα καταλάβετε...). Στη διαμόρφωση της κατάλληλης ατμόσφαιρας συμβάλλει και η μουσική, η οποία έρχεται σε CD tracks (συνεπώς, ανάλογης ποιότητας).



Οι κίνδυνοι παραμονεύουν στα σκοτεινά τούνελ.

Σε περίπτωση, όμως, που τη βαρεθείτε ή θελήσετε να επιταχύνετε το παιχνίδι, δεν υπάρχει άλλος τρόπος να τη διακόψετε από το να αφαιρέσετε το δισκάκι από το drive. Το ρυθμιστικό της έντασής της δεν δείχνει να έχει την παραμικρή επίδραση πάνω της.

ΠΙΣΩ ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ

Το Dungeon Keeper είναι ένα κλασικό παιχνίδι της Bullfrog, το οποίο διαφοροποιείται έναντι των άλλων τίτλων της εταιρίας μόνο στον τομέα των γραφικών. Τα υπόλοιπα στοιχεία του ακολουθούν τα γνωστά. Παιχνίδι στρατηγικής με χιούμορ, απίθανο σενάριο, προσεκτικά αυξανόμενη δυσκολία, κλιμακωτή αποκάλυψη των δυνατοτήτων του και μεγάλος βαθμός εθισμού. Μειονέκτημα αποτελεί το γεγονός ότι ο παίκτης δεν θα ασχοληθεί ξανά μαζί του, αφού το τελειώσει μία φορά. Καθώς όμως υποστηρίζεται και παιχνίδι δικτύου, η αντοχή του στο χρόνο αυξάνεται. Το Dungeon Keeper παρουσιάζει το σκάψιμο στην πιο διασκεδαστική και ξεκούραστη εκδοχή του. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μολονότι διαθέτει παράξενα για το είδος του γραφικά, παραμένει γνήσιο τέκνο της "μαμάς Bullfrog" και φέρει όλα τα χαρακτηριστικά σημάδια που θα το οδηγήσουν στην αναγνώριση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	85

82



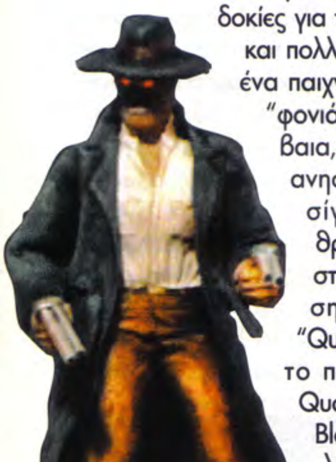


Blood



Η Monolith Productions βάζει το δικό της λιθαράκι στην ατέλειωτη σειρά των παιχνιδιών του είδους παρουσιάζοντας ένα τρισδιάστατο shoot'em up, ο τίτλος του οποίου δεν αφήνει περιθώρια για παρανοήσεις: Blood.

Η εταιρία είχε μεγάλες προσδοκίες για το δημιούργημά της και πολλοί έκαναν λόγο για ένα παιχνίδι που θα ήταν ο "φονιάς του Quake". Βέβαια, η iD Software δεν ανησύχησε ιδιαιτέρως, σίγουρη πάνω στο θρόνο της, και αρκέστηκε στην επισήμανση ότι το μοναδικό "Quake killer" θα είναι το πολυαναμενόμενο Quake II. Βλέποντας το Blood, τολμώ να ομολογήσω ότι μάλλον είχε δίκιο. Ας μη βιαζόμαστε, όμως, και ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.





Σατανιστικοί ύμνοι, πεντάλφες, ανθρωποθυσίες, κανιβαλισμός... Τελικά, το Doom έχει κάνει πολύ μεγαλύτερη ζημιά, απ' ό,τι νόμιζα, στο χώρο των παιχνιδιών. Δεν έδωσε απλώς το έναυσμα για τη "γέννηση" μιας μεγάλης σειράς παρόμοιων τίτλων, εκ των οποίων μόνο λίγοι κατάφεραν να ξεχωρίσουν, αλλά επιπλέον καθόρισε αποφασιστικά τη θεματολογία των παιχνιδιών του είδους, γεμίζοντας τις οθόνες μας με άφθονο αίμα. Μετρήστε τίτλους: Doom, Doom II, Quake, Hexen, Rise of the Triad, Power Slave και πολλοί άλλοι που μου διαφεύγουν αυτή τη στιγμή.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Η ΥΠΟΘΕΣΗ

Ο Caleb είναι ένας ξακουστός desperado του 19ου αιώνα. Ερωτευμένος με την Οφηλία, έχει ασπαστεί την παγανιστική λατρεία του Tchernobog, του δαιμονικού θεού των ονείρων. Οι δύο εραστές βρίσκονται ανάμεσα στους διαλεχτούς του αιμοβόρου αφέντη τους, όταν ξαφνικά η κατάσταση αρχίζει να μην πηγαίνει καλά. Δεν ξέρουν το λόγο, γνωρίζουν όμως πολύ καλά ότι ο Tchernobog είναι απογοητευμένος μαζί τους. Με μία κίνηση παίρνει μαζί του την Οφηλία και στέλνει τον Caleb στο θάνατο. Ο Caleb, όμως, αρνείται να ζήσει σε έναν υγρό τάφο. Μία μαγική δύναμη δίνει στο σαπισμένο πτώμα του πνοή και ζωντάνια. Η ταφόπλακά του ανοίγει και είναι έτοιμος να πραγματοποιήσει το στόχο του. Πρέπει πάση θυσία να βρει την αγαπημένη του και να μάθει την απάντηση στη μοναδική ερώτησή του: "Γιατί;".



Κάπως έτσι παρουσιάζει την υπόθεση το προσεγμένο (αν και καλό είναι να μην υπάρχουν ορθογραφικά λάθη στη συσκευασία των παιχνιδιών) ελληνικό εγχειρίδιο της Grup Multimedia. Οπως καταλα-



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

βαίνετε, καλείστε να αναλάβετε το ρόλο του Caleb, με τον προφανή στόχο να επιβιώσετε σε ένα περιβάλλον που σίγουρα δεν έχει ακούσει για τον Ξένιο Δία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Blood θα ήταν συναρπαστικά πριν από δύο χρόνια, σήμερα όμως δεν προκαλούν καμία αίσθηση. Για την τρισδιάστατη απεικόνιση το παιχνίδι χρησιμοποιεί, όπως και τα περισσότερα του είδους, την Build Engine της 3D Realms σε μία βελτιωμένη έκδοση.

Την πρώτη φορά που παρουσιάστηκε στο Duke Nukem 3D προκάλεσε εντύπωση, έκτοτε όμως έχουν γίνει λιγοστές βελτιώσεις, με αποτέλεσμα να καθίσταται ακατάλληλη για ένα σημερινό παιχνίδι. Τα sprites των αντιπάλων, ιδίως σε κοντινές αποστάσεις, δείχνουν πολύ χοντροκομμένα και τετραγωνισμένα. Ακόμη, πλησιάζοντας σε έναν τοίχο όλες οι λεπτομέρειες χάνονται σε ένα σμήνος γκριζόμαυρων τετραγώνων, αποπροσανατολίζοντας συχνά τον παίκτη. Το χειρότερο όλων είναι ότι ακόμη και σε υψηλές SVGA αναλύσεις (π.χ., 640x480) η κατάσταση βελτιώνεται ελάχιστα, μετατρέποντας τη σύγκριση με παιχνίδια του ύψους του GLQuake σε μία μάλλον οδυνηρή για το Blood εμπειρία. Η Monolith Productions μας είχε υποσχεθεί ένα patch για τις 3Dfx κάρτες, δυστυχώς όμως κάτι τέτοιο δεν έχει προς το παρόν εμφανιστεί.

Κατά τη γνώμη μου, μόνο μέσω της προσέγγισης του Redneck Rampage μπορεί να κατασκευαστεί σήμερα με τη βοήθεια της Build Engine ένα ανταγωνιστικό στον τομέα των γραφικών παιχνίδι.



Σκηνή από ένα deathmatch (ή bloodbath, όπως ονομάζεται στο παιχνίδι).

ΕΤΑΙΡΙΑ
GT Interactive/Monolith Productions
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Doom-clone
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Σε κοντινές αποστάσεις, τα γραφικά δείχνουν τετραγωνισμένα.



Η συνδυασμένη χρήση spray και αναπτήρα είναι θανατηφόρα.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα γραφικά ήταν αποκλειστικά φτιαγμένα για αναλύσεις SVGA και ως εκ τούτου η γενική εικόνα ήταν καλύτερη, παρ' ότι παρέμεναν τα διάφορα προβλήματα στις κοντινές λήψεις.

Παρ' όλα αυτά, δεν μπορεί κανείς να αρνηθεί ένα μεγάλο προσόν της Build Engine και κατ' επέκταση του Blood: την άριστη ταχύτητα της κίνησης. Χωρίς να παρεμβάλλονται ενοχλητικές καθυστερήσεις, επιτρέπεται στον παίκτη να επικεντρωθεί στο παιχνίδι και να το απολαύσει ως έναν "καθαρόαιμο" απόγονο του ιστορικού Doom. Επίσης, έχουν χρησιμοποιηθεί μερικά έξυπνα εφέ που συμβάλλουν στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας. Για παράδειγμα, οι κάλυκες των σφαιρών πέφτουν στο έδαφος, το αίμα των αντιπάλων, τους οποίους πυροβολείτε, δημιουργεί πίδακες λερώνοντας τους τοίχους κ.λπ. Πρόκειται για λεπτομέρειες που διακρίνουν τα καλά από τα μέτρια παιχνίδια.

Εν αντιθέσει με τα απλώς γρήγορα και λειτουργικά γραφικά, ο ήχος είναι εξαιρετικός. Τα εφέ διακρίνονται για την ποικιλία τους, η δε ποιότητά τους κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Η συνοδευτική μουσική εναρμονίζεται με την ατμόσφαιρα, ωστόσο ό-



ACTION



Το Tesla cannon είναι ένα από τα πιο καταστροφικά όπλα στο Blood.



Το αυτοσχέδιο φλογοβόλο σας σε όλο του το... εμπρηστικό μεγαλείο.

μως το ξεχωριστό στοιχείο είναι η χρήση της φωνής. Ο ήρωας κάνει διάφορα σχόλια που θα ταίριαζαν σε cult B-movies τρόμου. Θα τον ακούσετε να λέει με ικανοποίηση "I live... again", όταν βγαίνει από τον τάφο του(!) στην αρχή του παιχνιδιού, ή να τραγουδά "I like my hands bloody", όταν τον βάλετε να πλύνει τα χέρια του σε έναν νεροχύτη. Κάποιοι αντίπαλοι κάνουν εκστατικές επικλήσεις στο σατανά σε μία άγνωστη γλώσσα ή γυρνούν πεινασμένοι για αίμα φωνάζοντας "Brains, more brains...". (Αν έχετε δει την ταινία "Τα ζόμπι δεν είναι χορτοφάγα", θα αναγνωρίσετε αμέσως τη φωνή.) Οι φωνές, όπως ακριβώς και στο Duke Nukem 3D, προσφέρουν ζωντανό και διασκεδαστικό ύφος στην ατμόσφαιρα, εν αντιθέσει με άλλα παιχνίδια που παίρνουν πολύ στα σοβαρά τον εαυτό τους όπως το... Quake.



Εδώ ποζάρει για εσάς άλλος ένας πιστός υπηρέτης του Tchernobog.

ΟΠΛΑ

- **Τρίαινα:** Όχι ό,τι καλύτερο, όταν είστε περιτριγυρισμένοι από τέσσερις μάλλον θυμωμένους αντιπάλους. Η έσχατη λύση.
- **Πιστόλι φωτοβολίδων:** Σκοτώνει με αργό και επώδυνο τρόπο, σιγοκαίγοντας το στόχο του. Είναι αποτελεσματικό με τα zombies. Εναλλακτικά, ρίχνει μια εκρηκτική φωτοβολίδα, η οποία καλύπτει μεν μεγάλο χώρο αλλά προξενεί μικρή ζημιά.
- **Κοντόκαννη καραμπίνα:** Μπορεί να ρίξει με τη μία ή και με τις δύο κάννες ταυτόχρονα. Είναι πολύ δυνατό όπλο, αλλά πρέπει να το γεμίζετε κάθε δύο βολές.
- **Tommy gun:** Μπορεί να στοχεύσει έναν εχθρό ή να γαζώσει μια ολόκληρη περιοχή. Εντυπωσιακά ταχύβολο, καταπίνει τα πυρομαχικά σαν φιστίκια.
- **Δυναμίτης:** Εξαιρετικά επικίνδυνο και καταστροφικό όπλο. Αν χρησιμοποιηθεί σωστά, μπορεί να "καθαρίσει" με τη μία ομάδες αντιπάλων.
- **Βόμβες:** Έρχονται σε πολλές... γεύσεις και μπορούν να ενεργοποιηθούν είτε ανιχνεύοντας την κίνηση κοντινών πλασμάτων είτε με έναν εκπυρσοκροτητή.
- **Spray:** Θα έχετε ακούσει ότι τα sprays βλάπτουν το όζον. Αν τα χρησιμοποιήσετε, όμως, με έναν αναπτήρα, θα έχετε ένα φλογοβόλο που μπορεί να προκαλέσει ζημιά και σε πιο κοντινούς στόχους.
- **Incinerator και κανόνι Tesla:** Δύο πανίσχυρα όπλα που μπορούν να καταστρέψουν ολόκληρα κτίρια.
- **Κούκλα voodoo:** Αυτό κι αν είναι ευκολία! Χωρίς καν να στοχεύσετε, μπήγετε μια καρφίτσα στην κούκλα και αμέσως ο πλησιέστερος αντίπαλος ψάχνει να βρει γιατί αιμορραγεί.
- **Το μπαστούνι που ρουφά τη ζωή:** Ε... Αυτό θα σας αφήσουμε να το δείτε μόνοι σας εν δράσει. Αν κάποιος εχθρός επιζήσει μετά τη χρήση αυτή του όπλου, τότε μάλλον τίποτα δεν τον πιάνει.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



P75.



16MB.



65MB, 4x CD-ROM.



VGA 256 χρωμάτων.



Το παιχνίδι διατέθηκε σε εμάς για τις ανάγκες της παρουσίασης από την Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).



GAMEPLAY, ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

Φθάσαμε στο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Πρόκειται, κατά τη γνώμη μου, για το καλύτερο Doom-clone. Αυτό οφείλεται στον άριστο σχεδιασμό των επιπέδων, στην πολυποίκιλη συμπεριφορά των αντιπάλων και τα πρωτότυπα όπλα.

Ας δούμε καταρχήν τα επίπεδα. Ολοι οι χώροι διακρίνονται για την πρωτότυπη σχεδίασή τους. Εκτός από τους σκοτεινούς και γεμάτους υγρασία διαδρόμους των συνηθισμένων παιχνιδιών, στο Blood θα δράσετε και υπό άλλες καταστάσεις. Σε κάποιο επίπεδο, για παράδειγμα, θα βρεθείτε μέσα σε ένα κινούμενο τρένο, με στόχο να φθάσετε από το τελευταίο βαγόνι στο πρώτο και να το σταματήσετε. Πέραν της πρωτοτυπίας του, το περιβάλλον του παιχνιδιού υποβοηθείται και από το gameplay. Ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται προοδευτικά, περιλαμβάνονται οι απολύτως απαραίτητοι γρίφοι και τα μυστικά είναι καλά κρυμμένα, χωρίς όμως να αναγκάζεστε να καταφεύγετε σε εξωπραγματικές λύσεις για την αποκάλυψή τους.

Από την άλλη, έχετε να αντιμετωπίσετε πολλούς αντιπάλους, για καθέναν εκ των οποίων πρέπει να ακολουθήσετε διαφορετική μέθοδο. Περιλαμβάνονται από φαινομενικώς ακίνδυνα ποντίκια και νυχτερίδες μέχρι πέτρινα αγάλματα και αιμοσταγή zombies. Κάθε πλάσμα επιτίθεται με διαφορετικό τρόπο και για το λόγο αυτόν θα πρέπει να γνωρίσετε καλά τους εχθρούς σας, προτού επιχειρήσετε να τους εξοντώσετε. Τα zombies, επί παραδείγματι, σας επιτίθενται από κοντά και συχνά, ακόμα κι αν τα πετύχετε, ξανασηκώνονται και συνεχίζουν την επίθεσή τους. Σας συνιστώ να μην τα πυροβολείτε, αλλά να τα καίτε. Ο θάνατος σε αυτό το παιχνίδι έρχεται με ποικίλους τρόπους. Πολλά είναι επίσης τα όπλα που θα σας βοηθήσουν στο "θεάρεστο" έργο σας. Σχεδόν κάθε όπλο έχει δύο τρόπους χρήσης, δίνοντάς σας έτσι πολλές δολοφονικές επιλογές.

Η ονομασία που φέρει το παιχνίδι αιτιολογείται από την ποικιλία και την πρωτοτυπία των όπλων. Ομως, δεν είναι μόνον τα ζωντανά(;) πλάσματα που επηρεάζονται από όλο αυτό το καταστροφικό οπλοστάσιο. Ακολουθώντας τα πρότυπα του Duke Nukem 3D, έχει συμπεριληφθεί το στοιχείο της έντονης αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον. Ετσι, θα δείτε ολόκληρους τοίχους να κατεδαφίζονται, μεταλλικές πόρτες να χαράσσονται από τις σφαίρες και δέντρα να καίγονται από το δυναμίτη. Εάν συνυπολογίσετε τον ταχύ και άμεσο χειρισμό, όπως συμβαίνει σε όλα τα παιχνίδια που βασίζονται στην Build Engine, τότε αντιλαμβάνεστε ότι με το Blood θα ζήσετε μια ευχάριστη, πλην αιματηρή, εμπειρία.

Αναφερόμενοι βέβαια σε ένα σύγχρονο τρισδιάστατο shoot'em up, δεν πρέπει να ξεχνάμε τα multiplayer χαρακτηριστικά του. Σε αυτόν τον τομέα το δημιούργημα της Monolith Productions κρίνεται επίσης ικανοποιητικό. Υποστηρίζει σειριακή σύνδεση, παιχνίδι μέσω modem και παιχνίδι σε δίκτυο για οκτώ παίκτες. Στην τελευταία περίπτωση μερικά όπλα όπως οι βόμβες είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν για πολύ ενδιαφέρουσες παγίδες.



Με δύο Tommy guns στα χέρια σας, η κατάσταση είναι πιο εύκολη.



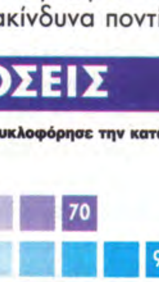
Οι δυναμίτες είναι χρήσιμοι, αλλά και πολύ επικίνδυνοι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα καλό παιχνίδι που δεν κυκλοφόρησε την κατάλληλη εποχή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	75

79



Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Σε γενικές γραμμές, το Blood κρίνεται ικανοποιητικό. Ο ήχος και το gameplay κυμαίνονται σε πολύ υψηλά επίπεδα, τα δε γραφικά είναι τουλάχιστον λειτουργικά. Δεν μπορώ, όμως, να αποφύγω την παρατήρηση ότι, αν ο στόχος του ήταν το Quake, δεν τα κατάφερε. Ενδεχομένως, για έναν μοναχικό παίκτη να είναι πιο διασκεδαστικό, δεν παύει ωστόσο να είναι χειρότερο από τεχνικής σκοπιάς. Αν, πάντως, θέλετε ακόμη ένα τρισδιάστατο shoot'em up, το οποίο δείχνει ότι έχει ακολουθήσει πιστά την επιτυχημένη συνταγή του Doom, τότε το Blood είναι μία από τις καλύτερες επιλογές σας.

■



ARK OF TIME

Καλοκαίρι του 1997... Μία ομάδα τεσσάρων ατόμων επιχειρεί κατάδυση με ένα υποβρύχιο ερευνητικό σκάφος σε κάποιο σημείο του Ατλαντικού Ωκεανού, προσπαθώντας να εντοπίσει τα ίχνη της Χαμένης Ατλαντίδας. Επικεφαλής της ομάδας είναι ο καθηγητής Caldwell, ξακουστός αρχαιολόγος και ερευνητής. Καθώς, όμως, η τετραμελής ομάδα καταδύεται όλο και πιο βαθιά, μία παράξενη ραδιομαγνητική δύναμη μπλοκάρει τα όργανα του βαθυσκάφους, το οποίο σχεδόν ακυβέρνητο συντρίβεται στο βυθό του ωκεανού. Εγκαταλείποντας το υποβρύχιο σκάφος τους, οι Professor Caldwell, Helen Milton, Greg Blower και Simon Creek έκπληκτοι διαπιστώνουν ότι βρίσκονται μπροστά σε μία γιγάντια "πύλη". Κατευθύνονται, λοιπόν, προς αυτήν, με την ελπίδα ότι μπορεί να τους οδηγήσει στη Χαμένη Ατλαντίδα.

Υποδύεσαι τον Richard Kendal, ο οποίος εργάζεται ως αθλητικός ρεπόρτερ σε μία λονδρέζικη εφημερίδα. Ο εκδότης σου μαθαίνει για τη χαμένη αποστολή του καθηγητή Caldwell και, μη έχοντας κανέναν άλλο ελεύθερο ρεπόρτερ, σου αναθέτει να βρεις τι ακριβώς συνέβη στον καθηγητή και την ομάδα του.



Ποια κοινά στοιχεία μπορεί να έχουν το Rum Cay Island, το Stonehenge, η φυλή των Tuaregs, τα νησιά του Πάσχα και το Γιουκατάν με τη μυθική Ατλαντίδα; Πολλά, σύμφωνα με το "Ark of Time", την τελευταία παραγωγή της Interplay.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Αναζητώντας τη χαμένη αποστολή θα χρειαστεί να ταξιδέψεις μέχρι την Καραϊβική, το νησί Rum Cay, τις ερήμους της Αλγερίας, τους ναούς του Μεξικού, το περίφημο Γιουκατάν, το μυθικό Stonehenge, τα νησιά του Πάσχα και το βυθό του Ατλαντικού ωκεανού, ζώντας μία ανεπανάληπτη περιπέτεια και ανακαλύπτοντας το τραγικό μυστικό της Χαμένης Ατλαντίδας.

Το παιχνίδι προσπαθεί να συνδυάσει όλα αυτά τα μέρη με τους διαφορετικούς πολιτισμούς, αναπτύσσοντας μία "ενδιαφέρουσα" θεωρία σχετικά με τους κατοίκους της Ατλαντίδας.

Η προσπάθεια αυτή καθ' εαυτή δεν είναι κατακριτέα, δυστυχώς όμως το θέμα της Χαμένης Ατλαντίδας έχει παρουσιαστεί τον τελευταίο καιρό σε πάρα πολλά adventure games, γεγονός που δεν μπορεί παρά να μετρήσει αρνητικά. Αν το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει πριν από τρία χρόνια, ίσως σημείωνε μεγάλη επιτυχία, καθώς έχει καταβληθεί σοβαρή προσπάθεια από τους δημιουργούς του για το "στήσιμο" ενός αληθοφανούς σεναρίου με παράλληλη ανάπτυξη στοιχείων των επιμέρους πολιτισμών που απαντώνται στο παιχνίδι.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και αποτελούν ένα μείγμα rendered σχεδιασμένων τοποθεσιών και ειδικά επεξεργασμένων videos, που όμως "τρέχουν" σε χαμηλή ανάλυση και δεν έχουν σχεδόν καθόλου ήχο! Γενικά, πάντως, οι τοποθεσίες είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένες και τα γραφικά στο σύνολό τους από τα πιο δυνατά στοιχεία της περιπέτειας.

Ο ήχος είναι επίσης καλός, χωρίς ωστόσο να προσφέρει κάτι το εξαιρετικό. Στα συν του παιχνιδιού καταγράφεται το γεγονός ότι επιτρέπει την εμφάνιση των διαλόγων (speech) και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Πολλοί έχουν εκφράσει τη δυσαρέσκειά τους για την ποιότητα των φωνών των χαρακτήρων, προσωπικά όμως δεν σχημάτισα αρνητική εντύπωση, το αντίθετο μάλιστα.

Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και δεν θα προκαλέσει κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα. Η κυρίως οθόνη των γραφικών καταλαμβάνει τα περίπου 3/5 της οθόνης. Μετακινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, θα εμφανιστούν τα ονόματα των αντικειμένων ή των προσώπων ή των τοποθεσιών που "καταλαβαίνει" το πρόγραμμα. Κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα αντικείμενο, η ενέργεια αντιστοιχεί στην εντολή LOOK/EXAMINE και έτσι παίρνεις την περιγραφή του εν λόγω αντικειμένου. Με δεξί κλικ στο αντικείμενο αυτό ενεργοποιείται η εντολή ACT. Ετσι, ο ήρωας θα κάνει αυτόματα οποιαδήποτε δράση "δέχεται" το συγκεκριμένο αντικείμενο, παραδείγματος χάριν, GET/OPEN/USE κ.λπ. Το δεξί κλικ σε έναν χαρακτήρα ισοδυναμεί με την εντολή TALK και έτσι συζητάς μαζί του. Η συζήτηση προχωρά βάσει των φράσεων που διαλέγεις. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί το inventory σου. Κατευθύνοντας τον κέρσορα στην αριστερή ή τη δεξιά άκρη του, αυτό αυτομάτως θα σκρολάρει αριστερά ή δεξιά αντίστοιχα. Για να χειριστείς ένα αντικείμενο του inventory σου, πρώτα κάνεις δεξί κλικ σε αυτό και μετά αριστερό (ή και δεξί) κλικ στο άλλο αντικείμενο ή και πρόσωπο που επιθυμείς. Μεταφέρεσαι από τη μία οθόνη στην άλλη κάνοντας κλικ όπου εμφανιστεί το "GO TO...". Την πρώτη φορά που επισκέπτεσαι ένα τέτοιο μέρος δεν "φαίνεται" η ονομασία του, μια και δεν το ξέρεις ακόμη. Από την επόμενη, όμως, το όνομα κάθε τοποθεσίας θα εμφανίζεται μετά το "GO TO...".

Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, πηγαίνεις με κανονικό βήμα στην εν λόγω περιοχή, ενώ με το δεξί πλήκτρο μεταφέρεσαι κατευθείαν εκεί. Πρόσεξε καλά τη συγκεκριμένη λειτουργία του mouse, γιατί θα σε απαλλάξει από πολύ χαμένο χρόνο και εκνευρισμό. Η μετακίνηση από μία βασική τοποθεσία σε μία άλλη πραγματοποιείται μέσω του ειδικού χάρτη του παιχνιδιού, στον οποίο θα εμφανιστεί μία περιοχή, μόλις πάρεις πληροφορίες γι' αυτήν. Οι τοποθεσίες όμως δεν εμφανίζονται με τα ονόματά τους (όπως θα ήταν σωστό), αλλά με γραφικές αναπαραστάσεις τους, κάτι το οποίο μπορεί να μπερδέψει το χρήστη.

Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, το πρόγραμμα σε ρωτά αν θέλεις να κάνεις QUIT. Πατώντας το πλήκτρο P παγώνεις το παιχνίδι (PAUSE). SAVE κάνεις με το πλήκτρο F5. Μία από τις καλύτερες δυνατότητες του παιχνιδιού είναι αυτή που σου επιτρέπει να δίνεις πολύ μεγάλα ονόματα σε κάθε Save, ενώ καταγράφεται αυτόματα και η εικόνα της συγκεκριμένης τοποθεσίας. LOAD κάνεις με το F6. Αν θελήσεις να εγκαταλείψεις τη

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interplay
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Ο χάρτης του παιχνιδιού μέσω του οποίου κινείσαι.



Από το φινάλε της περιπέτειας.





Ο γρίφος με τα δοχεία και τα υγρά. Από τους πιο έξυπνους που έχω δει σε adventure game.



Πρόσεξε καλά τα χρώματα των "σφαιρών" στον τοίχο, γιατί πρέπει να τα ρυθμίσεις με αυτόν τον τρόπο.

Save/Load διαδικασία, ενώ έχεις πατήσει το αντίστοιχο πλήκτρο, δεν έχεις παρά να κάνεις κλικ κάπου μέσα στην οθόνη δράσης.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχεις τη δυνατότητα να ρυθμίσεις την ταυτόχρονη λειτουργία ομιλίας και κειμένου, την ποιότητα της ανάλυσης των γραφικών, του ήχου κ.ά.

Τέλος, επισημαίνεται ότι μπορείς να προσπερνάς την εισαγωγή πατώντας το πλήκτρο Escape, ενώ πατώντας αμέσως μετά το πλήκτρο F6 κάνεις Load μία ήδη σωσμένη θέση σου. Ενα αρνητικό σημείο του χειρισμού είναι η έλλειψη πλήκτρου με το οποίο να κάνεις "bypass" τα ειδικά videos του παιχνιδιού.

Η έλλειψη αυτή θα μετατραπεί σε πραγματικό εφιάλτη όταν θα πρέπει να βάλεις τα ειδικά medallions στη μηχανή των Ατλαντίδων, στην Αλγερία, για να δεις τα αντίστοιχα "οράματα".

Ειδικά αν τα έχεις δει μία φορά και για οποιονδήποτε λόγο υποχρεωθείς να κάνεις Load μία θέση και τα ξαναδείς, καλύτερα να κάνεις κάποια άλλη δουλειά περιμένοντας να "τελειώσει" το σχετικό video...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ακόμη ένα adventure που προσπαθεί να συνταιριάσει σχεδόν όλα τα "παράδοξα" του πλανήτη μας. Τα εξαίρετα γραφικά, σε συνδυασμό με τους αρκετούς και συνάμα έξυπνους γρίφους, δεν αρκούν για να διορθωθεί η κατάσταση. Η δράση παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα "λογικής".

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	70

70



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Δυστυχώς η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ΔΕΝ είναι πειστική, κάτι για το οποίο ευθύνονται αποκλειστικά οι σχεδιαστές του. Δεν μπορώ να καταλάβω πώς διατρανώνουν την αληθοφανή ατμόσφαιρα, όταν μέσα σε μία μέρα πετάς 5-6 φορές από την Αφρική στην Αμερική και από εκεί στην Αγγλία, ενώ μπορούσαν να ξεπεράσουν πολύ εύκολα το πρόβλημα αυτό, δίνοντας ένα λογικό χρονικό περιθώριο στην εκτέλεση του αιχμαλωτισμένου πρίγκιπα.

Η δράση στηρίζεται στην προσεκτική εξέταση του εκάστοτε περιβάλλοντος χώρου και στη σωστή αξιολόγηση και το χειρισμό των αντικειμένων που βρίσκεις. Περιέχει μερικούς πολύ καλούς γρίφους, με κορυφαίο αυτόν με τα δοχεία και τα υγρά στο τέλος του παιχνιδιού. Ωστόσο δεν πείθει, γιατί πιστεύω ότι έγινε κακός σχεδιασμός στην εμφάνιση των αντικειμένων του παιχνιδιού.

Δεν υπάρχει καμία λογική στο να τρέχεις από το ένα σημείο του ορίζοντα στο άλλο προκειμένου να πάρεις από τη μία τοποθεσία ένα σπίρτο και από την άλλη ένα κερί, ώστε να τα συνδυάσεις. Καταλήγει σε ένα ενοχλητικό πήγαινε-έλα, αφού δεν μπορείς συνεχώς να θυμάσαι σε ποιο σημείο είδες κάτι που θα σε ενδιαφέρει πολύ αργότερα.

Η λειτουργία των αντικειμένων επίσης εμφανίζει κάποια προβλήματα καθώς αρκετές φορές, προσπαθώντας να συνδυάσεις μερικά αντικείμενα, πρέπει να ακολουθήσεις μία ΑΥΣΤΗΡΑ συγκεκριμένη σειρά, γιατί αλλιώς δεν θα έχεις κανένα αποτέλεσμα (δεν ισχύει στο παιχνίδι η σχέση Κ+Λ=Λ+Κ).

Οι γρίφοι στηρίζονται στα διάσπαρτα σε όλες τις τοποθεσίες του παιχνιδιού





Πρόσεξε καλά πώς είναι τα κεφάλια στη στήλη, γιατί έτσι πρέπει να βάλεις και τα αντίστοιχα μέσα στο ναό.

hints, τα οποία ομολογουμένως είναι συχνά καθοριστικά.

Πρόσεξε το γρίφο με το ποντίκι, που αρκετοί πιστεύουν ότι είναι κάποιο bug του παιχνιδιού. Αν, κάνοντας κλικ στο ποντίκι, αυτό φύγει προς τα δεξιά κάτω από τις σκάλες και δεν το βλέπεις πια, πήγαινε στην πιο αριστερή μεριά της οθόνης και θα έχει εμφανιστεί κάτω από τις σκάλες που υπάρχουν εκεί!

Πρέπει να αναφέρουμε ότι το πολύ καλό manual του παιχνιδιού περιέχει τη λύση ενός σημαντικού μέρους της περιπέτειας, κάτι που βοηθά πολύ κυρίως τον νέο χρήστη.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας και αφού τελειώσεις τη συνομιλία με τον εκδότη/αρχισυντάκτη σου, κάνε δεξί κλικ στην πόρτα στα δεξιά σου για να βγεις στον γενικό χάρτη του παιχνιδιού. Εκεί κάνε κλικ στο νησί Rum Cay στην Καραϊβική, στα αριστερά του χάρτη όπως κοιτάζεις. Φθάνεις στην κεντρική πλατεία του νησιού και βλέπεις μία ζωγράφο που ζωγραφίζει. Κάνε δεξί κλικ στη ζωγράφο (painter) για να της μιλήσεις και να σου δώσει το λερωμένο φλιτζάνι της. Παρατήρησε ότι ο κέρσορας εντοπίζει δύο διαφορετικά Go to... σημεία στο κεντρικό άνοιγμα, ένα στην αριστερή άκρη και ένα στη δεξιά. Πήγαινε τον κέρσορα στην αριστερή άκρη και κάνε δεξί κλικ στο Go to... Βρίσκεσαι στην παραλία. Κάνε δεξί κλικ στην πόρτα της καλύβας (Bungalow door) και, αφού την ανοίξεις, μπες μέσα. Εδώ κάνε αριστερό κλικ στο Jacket περίπου στη μέση του δωματίου και παρατήρησε ότι του λείπει ένα μικρό κομμάτι. Τώρα κάνε αριστερό κλικ στο φλιτζάνι (dirty mug) που υπάρχει πάνω στα βιβλία στα αριστερά της οθόνης όπως κοιτάζεις και μετά κάνε δεξί κλικ για να το πάρεις. Εντόπισε από κάτω το Mexican coin και κάνε αριστερό κλικ σε αυτό για να δεις μία σημαντική περιγραφή του. Κάνε δεξί κλικ πάνω του για να το πάρεις. Πάνω στο ίδιο τραπέζι εντόπισε τα Professor's notes και κάνε αριστερό κλικ σε αυτά. Εν συνεχεία, κάνε δεξί κλικ πάνω τους για να τα πάρεις και να τα διαβάσεις (ανοίγει η τοποθεσία Church στο χάρτη του παιχνιδιού). Κάνε δεξί κλικ στην ανοικτή πόρτα της καλύβας (Go to Beach) και εν συνεχεία δεξί κλικ κοντά στην αριστερή άκρη της οθόνης (Go to Village Square). Τώρα κάνε δεξί κλικ στην πιο δεξιά μεριά της οθόνης (Go to...) και βρίσκεσαι έξω από το μουσείο. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/2 στα 66MHz.



8MB RAM.



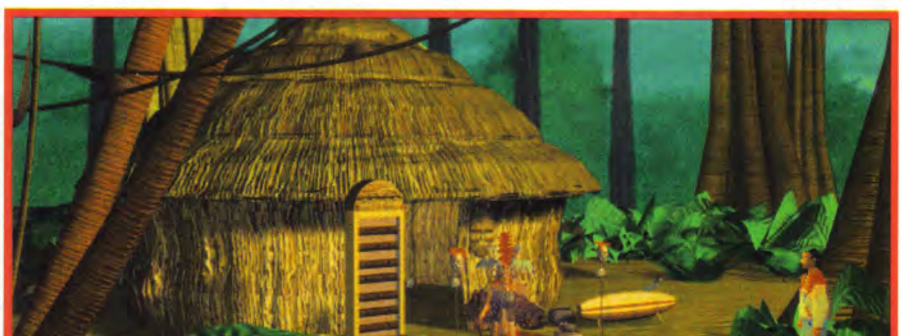
2x CD-ROM drive. Στον σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 51MB.



1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.



Δίνοντας τα σωστά αντικείμενα στο μάγο.



HEXEN II

Ο φετινός χειμώνας για την παγκόσμια αγορά των PC games θα χαρακτηριστεί από την εμφάνιση πληθώρας εξαιρετικών action games. Ηδη, μάλιστα, ξεχωρίζουν δύο κυρίαρχες τάσεις: Quake II-clone action games και Tomb Raider style games. Το Quake II, χωρίς να έχει κυκλοφορήσει ακόμα, έχει δανείσει τη "μηχανή" του στο Hexen II της Activision και στο Half Life της Sierra, τα οποία θα κυκλοφορήσουν το χειμώνα. Φυσικά, αναμένεται με μεγάλη ανυπομονησία το Tomb Raider II, ενώ θα κυκλοφορήσει και το Daikatana από την Eidos, το οποίο διαθέτει το ίδιο concept και στιλ. Αν υπολογίσουμε, δε, και την εμφάνιση των Unreal και Jedi Knight, τότε ο χειμώνας αναμένεται πράγματι "καυτός".

Το Hexen II είναι το πρώτο μιας νέας γενιάς παιχνιδιών δράσης που εμφανίζεται στη χώρα μας. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε gamers οι οποίοι, εκτός από το να εξασκήσουν την ικανότητά τους στη γρήγορη δράση, επιθυμούν να αναπτύξουν και την εγκεφαλική δραστηριότητα.

Του Billy the Kid

Το Hexen II, το πρώτο παιχνίδι της νέας γενιάς των action games, είναι βασισμένο στην περίφημη "μηχανή" του Quake II που φθάνει στα χέρια μας. Στημένο σε ένα πλούσιο γραφικό περιβάλλον, με εξαιρετική κίνηση, έξυπνους γρίφους, άφθονη δράση, σίγουρα θα κερδίσει τις καρδιές των action gamers για μεγάλο χρονικό διάστημα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Μετά τον αφανισμό του Korax στο προηγούμενο Hexen και του D' Sparil στον προκάτοχό του Heretic, οι Δυνάμεις του Φωτός στη Γη πίστεψαν ότι είχαν απαλλαγεί οριστικά από το κακό. Δυστυχώς για την ανθρωπότητα, όμως, έκαναν λάθος.

Ο τρίτος εταίρος των καβαλάρηδων του Σκότους, ο Eidolon (χμ... κι ήμουν σίγουρος πως ήταν ο Πατρίκος), έχοντας σχηματίσει μια πανίσχυρη στρατιά, εξαπέλυσε σφοδρότατες επιθέσεις κατά των ανθρώπων. Οι Αρχές του Σκότους επέβαλαν την κυριαρχία τους, οδηγώντας το ανθρώπινο είδος σε μια ζοφερή εποχή, όπου επικρατούσαν οι Πόλεμοι, οι Λιμοί, η Χολέρα και ο Θάνατος.

Για πάμπολλα χρόνια θα ζείτε κρυμμένοι, σχεδιάζοντας και καιροφυλακτώντας να εξολοθρεύσετε τον μεγάλο αντίπαλό σας. Στην προσπάθειά σας αυτή δεν



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

θα είστε μόνοι. Μια ασυνήθιστη συμμαχία με παλαιούς αντιπάλους σας θα σχηματιστεί με στόχο την εξόντωση του μεγάλου εχθρού.

Οι χαρακτήρες τους οποίους μπορείτε να υποδυθείτε είναι οι εξής: ο Necromancer, διδάσκαλος της πιο μαύρης μαγείας, που θέλει να καταστρέψει τον Eidolon για να αναλάβει ο ίδιος την εξουσία, η Assassin, μια επιδέξια αδίστακτη δολοφόνος, ο Crusader, άνθρωπος της μαγείας, με εξαιρετική επιδεξιότητα στα όπλα και ο Paladin, ο οποίος διαφυλάττει την πίστη των αρχαίων θεών του ελπίζοντας έτσι να απαλλάξει τον κόσμο από το μαρτυρικό ζυγό του.

Οποιον χαρακτήρα κι αν επιλέξετε, πάντως, χρειάζεται προσοχή καθώς η ανθρωπότητα ακουμπά στην κόψη της λεπίδας σας. Η τύχη της βρίσκεται στα δικά σας χέρια!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι ξεκινά σε μια μεσαιωνική μητρόπολη, το Blackmarsh, που αποτελεί και τον τελικό προορισμό σας για τη μεγάλη αναμέτρηση με τον Αρχοντα του Σκότους, αφού όμως πρώτα περιπλανηθείτε σε διάφορους πολιτισμούς και εξοντώσετε τους τέσσερις στρατηγούς του και τις αναρίθμητες στρατιές τους. Στο Blackmarsh θα κινηθείτε μέσα σε μισοκατεστραμμένους δρόμους, σκοτεινά κάστρα, στον καθεδρικό ναό και θα βουτήξετε μέσα σε υγρές τάφρους έως ότου βρείτε τον πρώτο στρατηγό του Eidolon, τον Λιμό. Αφού τον νικήσετε, θα πρέπει να βρείτε το κατάλληλο σημείο αυτού του κόσμου απ' όπου θα μπορέσετε να ταξιδέψετε στους άλλους πολιτισμούς.

Γενικά θα ταξιδέψετε στην αμερικανική ήπειρο (επηρεασμένη από τους Αζτέκους), την Αίγυπτο και την ελληνιστική (ελληνο-ρωμαϊκή κατά τους δημιουργούς του παιχνιδιού) εποχή. Η περιπλάνησή σας δεν θα είναι σε κανένα σημείο εύκολη.

Παραμονεύουν δεκάδες αντίπαλοι, μερικοί από τους οποίους είναι εξαιρετικά δύσκολο να αντιμετωπισθούν. Βλέπετε, εκτός από φυσικά όπλα, χρησιμοποιούν διάφορα μαγικά τρικ και ξόρκια που καθιστούν την αποστολή σας σκέτη σπαζοκεφαλιά. Οσοι από εσάς πιστεύετε ότι το Hexen είναι ένα απλό shoot' em up, πλανάστε οικτρά. Εκτός από τα φυσικά αντανακλαστικά σας, θα πρέπει να θέσετε σε λειτουργία και το μυαλουδάκι σας, ενώ παράλληλα θα χρειαστεί να εξασκήσετε την

ΕΤΑΙΡΙΑ
Activision
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΕΙΔΟΣ
3-D action
με RPG στοιχεία
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο






Οι φυσιογνωμίες των τεσσάρων χαρακτήρων, μεταξύ των οποίων μπορείτε να επιλέξετε τον ήρωά σας.



ACTION

παρατηρητικότητά σας, ώστε το παραμικρό σημάδι στο περιβάλλον που κινείστε να σας αποκαλύπτει την πραγματική σημασία του. Μην ξεχνάτε ότι έχετε να ανακαλύψετε μυστικά περάσματα, μαγικά αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να νικήσετε τα αντίστοιχα spells των αντιπάλων σας και, φυσικά, όπλα και μαγικά φίλτρα που σας δίνουν ζωή.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium.



16MB RAM.



CD-ROM 4x.



VGA/SVGA/3Dfx



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η εταιρία Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000), η οποία και το αντιπροσωπεύει.



Στο παιχνίδι υπάρχουν 26 επίπεδα, εκτός από τα αρχικά 8 στο Blackmarsh, τα οποία πρέπει να ολοκληρώσει κάποιος προκειμένου να συναντήσει τον Eidolon! Το οπλοστάσιό σας είναι αρκετά πλούσιο και εξαρτάται από το χαρακτήρα που έχετε διαλέξει. Ο καθένας έχει τα δικά του επιθετικά όπλα, τα δικά του μαγικά και επιπλέον διαθέτει ξεχωριστές ικανότητες που ξεδιπλώνονται μέσα στο παιχνίδι.



Συνολικά, αυτήν τη στιγμή, υπάρχουν διαθέσιμα 32 όπλα. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού όμως υπόσχονται πως ανά τακτά χρονικά διαστήματα θα προσθέτουν νέα όπλα στο Web site του παιχνιδιού. Ιδιαίτερης μνείας αξίζει και το Tome of Power, η απόκτηση του οποίου προσδίδει στα όπλα σας εξαιρετική ισχύ. Βρείτε το οπωσδήποτε! Μερικά εξίσου σημαντικά αντικείμενα είναι τα ακόλουθα:

Ο απωθητικός δίσκος. Σας προφυλάσσει από ανεπιθύμητα βλήματα και εχθρούς.

Το εικονίδιο του αμυνόμενου. Σας κάνει άτρωτους, αν και επιδρά ανάλογα με τον χαρακτήρα που έχετε επιλέξει.

Ο φακός. Η χρήση του είναι προφανής.

Το δαχτυλίδι της υποβρύχιας αναπνοής. Είναι χρησιμότατο στις καταδύσεις σας.

Το Πολύμορφο. Μεταμορφώνει τα τέρατα σε καλοκάγαθα αρνάκια!

Το δισκοπότηρο της δύναμης. Σας προσφέρει τη δυνατότητα να έχετε εφεδρική δύναμη για οποιονδήποτε μελλοντικό κίνδυνο.

Οι εχθροί σας, τέλος, είναι αρκετοί, όλοι με έμφυτα χαρίσματα αλλά και τρωτά σημεία, τα οποία πρέπει να μελετήσετε, προκειμένου να τους αντιμετωπίσετε.

Αναλυτικά οι εχθροί σας είναι οι εξής:

Τοξοβόλοι-Ιππότες. Εχουν ορκιστεί πλήρη αφοσίωση στον Eidolon. Επιτίθενται απροειδοποίητα εκτοξεύοντας φωτεινά βέλη. Για σύμβολό τους έχουν ένα κρανίο που φέρουν περήφανοι στο κεφάλι τους.

Εκπτωτοι Αγγελοι. Κάποτε υπηρετούσαν πιστά το καλό, όμως ο Μεγάλος Κακός κατάφερε να τους θέσει υπό τον έλεγχό του. Εχουν παραμορφωμένα πρόσωπα και είναι οι αποκλειστικοί φύλακες του μεγαλοπρεπούς καθεδρικού ναού στο Blackmarsh. Προσωπικά, δεν τους συνάντησα πουθενά αλλού.



Αυτόματα (Μηχανοκίνητα Ρομπότ). Υπάρχουν τριών ειδών: ορειχάλκινα, σιδερένια, πέτρινα. Το καθένα διαθέτει διαφορετική πολεμική ικανότητα.

Μάγοι. Με κεφάλια-νεκροκεφαλές, θυσίασαν την ανθρωπιά τους για να αποκτήσουν ισχύ. Θέλουν ιδιαίτερη προσοχή, διότι διαθέτουν την ικανότητα της τηλε-μεταφοράς τους από τις δύσκολες στιγμές σε ασφαλέστερα σημεία.

Επιπλέον θα αντιμετωπίσετε ενοχλητικές αράχνες, θανατηφόρους μαύρους σκορπιούς κι άλλα τέτοια... συμπαθητικά τετράποδα. Προσοχή, λοι-



πόν, ο κίνδυνος παραμονεύει σε κάθε βήμα σας. Μη νομίσετε πως θα φθάσετε γρήγορα και εύκολα στο Μεγάλο Αφεντικό!

GAMEPLAY - ΓΡΑΦΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ - ΗΧΟΣ

Οπως προαναφέραμε, το Hexen II χρησιμοποιεί τη νέα μηχανή του Quake II. Η συγκεκριμένη τεχνολογία επιτρέπει την εφαρμογή ειδικών τεχνικών φωτισμού, οι οποίες προσδίδουν ρεαλιστική όψη στο περιβάλλον.



Ετσι, η επιφάνεια έχει καλύτερη ευκρίνεια - θα ξεχωρίζετε εύκολα πλέον ένα ανώμαλο από ένα γλιστερό έδαφος. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν αναβαθμίσει την εν λόγω μηχανή με το χαρακτηριστικό της περιστροφής (θα συναντήσετε μεταξύ άλλων έναν καταπληκτικό κυλινδρόμυλο που γυρίζει) καθώς και με άλλα εξίσου εντυπωσιακά στοιχεία: animated αντικείμενα, παράθυρα που θρυμματίζονται, ράφια που καταρρέουν κ.ά. Ειδικά, δε, εάν διαθέτετε 3D κάρτα γραφικών, θα έχετε "χρωματιστούς" φωτισμούς.



Αξίζουν επίσης αναφοράς η ενσωματωμένη υποστήριξη 3Dfx καρτών, με εξαίσια αποτελέσματα, καθώς και η εξίσου καλή software υποστήριξη γραφικών. Τα τοπία του Hexen είναι εκπληκτικά όμορφα, και σε μεταφέρουν στο κλίμα των αντίστοιχων κάθε φορά εποχών.

Επίσης, το παιχνίδι διακρίνεται για την ταχύτητά του. Καλείστε να ενεργείτε αστραπιαία, εάν δεν θέλετε να γίνετε "παρελθόν" σύντομα. Το παιχνίδι διαθέτει μια μεγάλη γκάμα κινήσεων που σας επιτρέπουν να κάνετε σχεδόν τα πάντα. Επιπροσθέτως, ένας μεγάλος αριθμός αντικειμένων βελτιώνουν αυτές τις κινήσεις, μετατρέποντάς σας σε δεινό υποβρύχιο κολυμβητή ή ιπτάμενο φτερωτό Ερμή. Οι κινήσεις στη μάχη σώμα με σώμα είναι σε μεγάλο βαθμό ρεαλιστικές, μην ξεχνάτε όμως τον παράγοντα ταχύτητα. Επιπλέον φροντίστε να γυρίζετε πίσω και να αξιοποιείτε πράγματα που στο προηγούμενο πέρασμα έδειχναν να μη χρησιμεύουν σε τίποτα. Υπάρχουν τόσα στοιχεία προς εξερεύνηση, που η ένταση δεν πέφτει ούτε λεπτό.



Τέλος, ο ήχος βρίσκεται στα ίδια υψηλά επίπεδα χωρίς όμως να καινοτομεί.

ΚΡΙΣΕΙΣ

Το Hexen II ανήκει στη δεύτερη γενιά των 3D shoot'em up. Οι κατασκευαστές του δεν δημιούργησαν απλώς ένα παιχνίδι που εξελίσσεται σε ένα απόκοσμο περιβάλλον, αλλά ένα παιχνίδι που ισορροπεί ανάμεσα στα κλασικά Doom-clone games και τα action adventures τύπου Tomb Raider.

Συνυπολογίζοντας τη δυνατότητα που προσφέρεται να υποδυθείτε έναν από τους τέσσερις ήρωες που περιλαμβάνονται (RPG μου θυμίζει αυτό), πρόκειται για ένα πολυεπίπεδο game. Το πόσο επιτυχημένη θα αποδειχθεί αυτή η συνταγή, θα φανεί τους επόμενους μήνες. Μην ξεχνάτε ότι η σύγκριση με το Quake 2 και τα άλλα παιχνίδια θα είναι αναπόφευκτη. Η δράση του Hexen θα σας ενθουσιάσει καθώς τα αντανακλαστικά και το μυαλό βρίσκονται συνεχώς σε εγρήγορση. Εάν τώρα το παιχνίδι αποτελέσει ένα all-time classic είναι κάτι που θα αποδειχθεί από τη σύγκριση με τους ανταγωνιστές του, αν και κάτι μου λέει ότι οι τελευταίοι θα πρέπει να ιδρώσουν αρκετά. Προς το παρόν, συνιστάται ανεπιφύλακτα, υπό την προϋπόθεση ότι θα καταφέρετε να επιβιώσετε μέχρι το επόμενο action game. Είπαμε ότι το Κακό στο Hexen παραμονεύει παντού. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα ένας από τους action τίτλους της χρονιάς. Μην παραλείψετε να παίξετε και το demo του που περιλαμβάνεται στο CD-ROM αυτού του τεύχους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	92

93





iM1A2 ABRAMS

Το τελευταίο χρονικό διάστημα κυκλοφορεί στην αγορά πληθώρα flying simulators. Είναι δύσκολο, όμως, να προσδιοριστεί χρονικά η τελευταία εμφάνιση tank simulator. Ανατρέχοντας, λοιπόν, στο παρελθόν βρίσκουμε ότι ο μοναδικός τέτοιου είδους τίτλος είναι το M1 Tank Platoon, το οποίο παρουσιάστηκε από τη Microprose το 1989! Αλλες προσπάθειες όπως αυτές της Novalogic δεν μπορεί να θεωρηθούν ότι ανήκουν στην κατηγορία των tank simulators, καθώς απουσιάζει το στοιχείο του ρεαλισμού. Η συγκεκριμένη έλλειψη, χωρίς να αποτελεί κατά τη γνώμη μου απαραίτητα αρνητικό στοιχείο, λειτουργεί ανασταλτικά ως προς τη δημιουργία πιστής εξομοίωσης.

Το iM1A2 Abrams έρχεται από την Interactive Magic με σκοπό να καλύψει το προαναφερόμενο κενό. Η εταιρία, μάλιστα, έθεσε επικεφαλής της όλης προσπάθειας τον Arnold Hendrick, τον βασικό σχεδιαστή του M1 Tank Platoon.

Το πρώτο που προκαλεί εντύπωση, ανοίγοντας τη συσκευασία του παιχνιδιού, είναι το περίπου 150 σελίδων εγχειρίδιο. Σε αυτό περιλαμβάνονται αναλυτική περιγραφή όλων των λειτουργιών του Abrams, πίνακες με τα χαρακτηριστικά διάφορων τανκς, ρουκετών, πυροβόλων και γενικότερα στοιχεία για πολλά είδη πολεμικού εξοπλισμού. Συμπεριλαμβάνονται επίσης πλήρεις επεξηγήσεις της τακτικής που ακολουθούν κατά τις επιθέσεις τους ο αμερικανικός και ο ρωσικός στρατός.

Οι απαιτήσεις από πλευράς επεξεργαστή και μνήμης είναι λογικές για τα σημερινά δεδομένα. Ωστόσο, προκειμένου να έχετε ικανοποιητική απόδοση σε full detail level, θα χρειαστείτε τουλάχιστον έναν Pentium στα 133MHz. Υποστήριξη για 3D κάρτα επιτάχυνσης δεν παρέχεται και δεν ενδέχεται να κυκλοφορήσει αντίστοιχο patch.



Το ζητούμενο στα ευρέως διαδεδομένα παιχνίδια πολεμικής θεματολογίας είναι η ρεαλιστική απόδοση τόσο των συνθηκών μάχης όσο και της συμπεριφοράς των αντιμαχόμενων μονάδων. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με το ότι οι χρήστες διαθέτουν μηχανήματα υψηλών δυνατοτήτων, ωθεί τις εταιρίες προς την κατεύθυνση της δημιουργίας εξομοιωτών μάχης και πολεμικής στρατηγικής.

Του Γιώργου Δούζα

GAMEPLAY - INTERFACE

Το παιχνίδι αρχίζει με μία μέτριας ποιότητας εισαγωγή. Ακολούθως μεταφέρεστε στο κυρίως menu. Οι βασικότερες επιλογές είναι η quickstart η οποία σας οδηγεί αμέσως στη μάχη (υπό ειδικά διαμορφωμένες συνθήκες για την υποβοήθηση των νέων παικτών, χωρίς την καταγραφή των αποτελεσμάτων στο μητρώο τους), η dossier που παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας μιας "προσωπικότητας", η single mission η οποία επιτρέπει την εκπλήρωση μόνο μίας αποστολής, η configure από την οποία ρυθμίζονται η ποιότητα των γραφικών, το επίπεδο ρεαλισμού και άλλα στοιχεία και, τέλος, η new campaign.



ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ



Το Abrams απέναντι από το στόχο.

Η τελευταία επιλογή αποτελεί το σημαντικότερο τμήμα του gameplay. Περιλαμβάνει τρεις τοποθεσίες πολεμικών συρράξεων: Περσικός Κόλπος, Βοσνία και Ουκρανία. Η αναμέτρηση στην πρώτη τοποθεσία είναι η ευκολότερη, καθώς οι εχθρικές δυνάμεις δεν διαθέτουν ιδιαίτερα σύγχρονο εξοπλισμό και η μορφολογία του εδάφους προσφέρεται για την ανάπτυξη των αρμάτων μάχης. Στη Βοσνία οι συνθήκες είναι αντίξοες, αφού ναι μεν ο εξοπλισμός του εχθρού είναι μικρής αποτελεσματικότητας, το απαρτιζόμενο, όμως, από χαράδρες και βουνά έδαφος καθιστά την κίνηση των αρμάτων μάχης πολύ δύσκολη έως αδύνατη. Η δυσκολότερη κατάσταση εντοπίζεται στην Ουκρανία, καθώς εκεί έρχεστε αντιμέτωποι με τον άρτια εξοπλισμένο ρωσικό στρατό.

Κάθε campaign αποτελείται από διάφορα σενάρια, για τα οποία δίνεται αναλυτική περιγραφή με στοιχεία που αφορούν στον τελικό στόχο σας, τον εξοπλισμό των εχθρών κ.ά.

Σε όλα τα σενάρια οι αμερικανικές δυνάμεις, το ρόλο των οποίων αναλαμβάνετε εσείς, έχουν μόνο ειρηνικές διαθέσεις. Συνεπώς, μπορείτε να έχετε ήσυχη τη συνείδησή σας για τις αποστολές που πρέπει να εκπληρώσετε. Οι δυνάμεις του ΝΑΤΟ, για παράδειγμα, εμπλέκονται σε στρατιωτικές επιχειρήσεις στην Ουκρανία, όπως αναφέρεται σε ένα campaign, με σκοπό την προστασία των ανήμπορων Ουκρανών από τις βάρβαρες διαθέσεις των αιμοσταγών Ρώσων... Επίσης, από το ίδιο menu αποκτάτε πρόσβαση στα αρχεία της CIA, απ' όπου θα αντλήσετε πληροφορίες για όλα τα τανκς, ελικόπτερα και αεροπλάνα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι, είτε αυτά είναι εχθρικά είτε φιλικά. Υπάρχει επιπλέον ένα τρισδιάστατο μοντέλο για το καθένα, σχεδιασμένο με εντυπωσιακή λεπτομέρεια.

Κατά την έναρξη μιας αποστολής το πρώτο που καλείστε να κάνετε είναι να επιλέξετε τις στρατιωτικές δυνάμεις που θα σας συνοδεύσουν και τον εξοπλισμό των τανκς της ομάδας σας. Για το σκοπό αυτόν θα καταφύγετε στη χρήση ενός συστήματος βαθμολόγησης των διάφορων οχημάτων. Εχετε, λοιπόν, στη διάθεσή σας έναν περιορισμένο αριθμό credits και πρέπει να κρίνετε ποιος είναι ο πιο κατάλληλος συνδυασμός για κάθε αποστολή. Από το συγκεκριμένο menu επίσης ενημερώνεστε για τις θέσεις του εχθρού με τη βοήθεια ενός χάρτη, για τον πολεμικό εξοπλισμό του και τις καιρικές συνθήκες.

Στο κυρίως παιχνίδι είναι διαθέσιμοι δύο διαφορετικοί



Το Abrams επιτίθεται.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interactive Magic
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Tank simulator
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Καθοριζόμενο



Το menu του παιχνιδιού.





Από τη θέση του Tank Commander.



Το Abrams τυλίγεται στις φλόγες.

τρόποι για να κατευθύνετε την ομάδα σας, η οποία απαρτίζεται από τέσσερα άρματα μάχης. Σύμφωνα με τον πρώτο αναλαμβάνετε το ρόλο του Tank Commander με τη θυρίδα του τανκ ανοικτή. Μέσω του χάρτη της περιοχής όπου διεξάγονται οι μάχες, καθορίζετε τους στόχους σας, τη διάταξη των αρμάτων μάχης και την επιθετικότητά τους. Με αυτόν τον τρόπο, εκτός από τον δικό σας ουλαμό, μπορείτε να καθοδηγήσετε και τις άλλες φιλικές δυνάμεις. Συνεπώς, έχετε τη δυνατότητα να μεταβάλετε το σχηματισμό τους, να ορίσετε διάφορους στόχους που θεωρείτε σημαντικούς και να δώσετε ορισμένες βασικές διαταγές όπως "advance", "retreat" και "attack target".

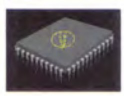
Η δεύτερη εκδοχή του gameplay δικαιολογεί το χαρακτηρισμό του Abrams ως simulation. Η δράση είναι πλέον ορατή μέσα από το ένα εκ των τεσσάρων τανκς, έχετε δε τη δυνατότητα σε κάθε χρονική στιγμή να επιλέγετε ποιο θα είναι αυτό. Υπάρχουν τρεις θέσεις από τις οποίες εκτελούνται διαφορετικές λειτουργίες. Η πρώτη είναι η θέση του gunner, από την οποία στοχεύετε τους εχθρούς και αποφασίζετε για το είδος των πυρομαχικών που θα χρησιμοποιήσετε. Η στόχευση, είτε αυτόματη είτε ελεγχόμενη από εσάς, είναι μία πολύ δύσκολη διαδικασία, στην οποία περιλαμβάνεται ο υπολογισμός της κατάλληλης απόστασης, του ύψους και του κεντραρίσματος. Η ορατότητα είναι καλή και έχετε τη δυνατότητα περιστροφής κατά 360 μοίρες.

Η επόμενη θέση είναι αυτή του Driver. Κατ' αυτήν τη θέση στις αρμοδιότητές σας περιλαμβάνονται η οδήγηση του τανκ, η ρύθμιση της ταχύτητάς του και άλλες διαταγές όπως η διακοπή της λειτουργίας των μηχανών και η αντιστροφή τους. Η ορατότητα περιορίζεται προς την κατεύθυνση της κίνησης του οχήματος. Τέλος, μπορείτε να πάρετε τη θέση του Tank Commander, με κλειστή αυτή τη φορά τη θυρίδα, ελέγχοντας και διατάζοντας τα άλλα δύο μέλη του πληρώματος. Στη συγκεκριμένη θέση έχετε την καλύτερη ορατότητα.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

F1	Εναλλαγή σε Tank Commander με τη θυρίδα ανοιχτή.
F2	Εναλλαγή σε Tank Commander με τη θυρίδα κλειστή.
F3	Εναλλαγή σε Gunner.
F4	Εναλλαγή σε Driver.
F9	Χάρτης της περιοχής όπου διεξάγεται η μάχη.
Shift + (αριθμός tank)	Χειρισμός του tank του αριθμού που πληκτρολογήσατε.
Tab	Next Tank
Ctrl + (+)	Επιτάχυνση του χρόνου
Enter	Fire

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX2/66MHz



16MB



2x CD-ROM drive



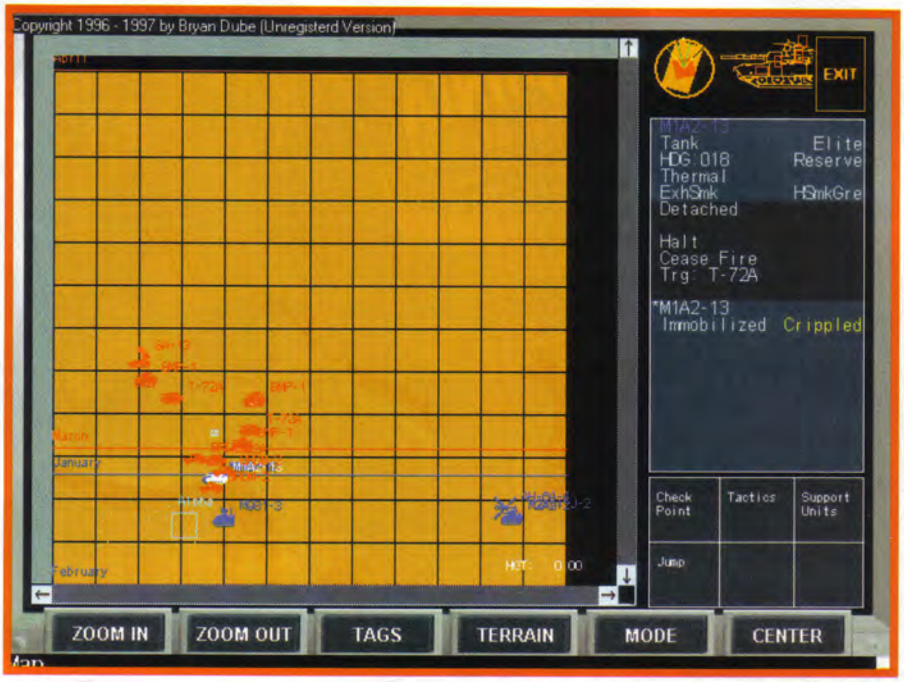
SVGA



Το παιχνίδι μας προσέφερε η CD-Media, Γεωργαντά ΙΑ Κηφισιά, τηλ.: 6233906.



Το interface αποτελεί το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Πολλές και δύσκολες στην εφαρμογή τους είναι οι λειτουργίες που επιβάλλεται να γνωρίζετε. Η εναλλαγή ανάμεσα στο χάρτη, το άρμα μάχης που ελέγχετε και τη θέση του πληρώματος είναι δύσκολη και χρονοβόρα διαδικασία. Επιπλέον, στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα pop-up menu που περισσότερο περιπλέκει παρά διευκολύνει την κατάσταση. Σε γενικές γραμμές, το gameplay δεν κεντρίζει το ενδιαφέρον του χρήστη και ο χειρισμός παρουσιάζει προβλήματα.



Ο χάρτης με τις θέσεις όλων των στρατιωτικών δυνάμεων.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών η κατάσταση είναι εξίσου άσχημη. Οπως προαναφέρθηκε, για να έχετε ικανοποιητικό frame rate σε ανάλυση 640x480, απαιτείται τουλάχιστον ένας Pentium στα 133MHz (σε full detail level). Ανάλογο αποτέλεσμα μπορείτε να επιτύχετε, σε περίπτωση που δεν διαθέτετε γρήγορο μηχάνημα, είτε χαμηλώνοντας την ανάλυση σε 320x200 είτε μειώνοντας το επίπεδο λεπτομέρειας. Πάντως, σε κάθε περίπτωση, τα γραφικά του παιχνιδιού δίνουν την εντύπωση προχειρότητας. Μπορεί τα άρματα μάχης, τα ελικόπτερα και τα αεροπλάνα να αποτελούν πιστή μεταφορά των πραγματικών, όπως τουλάχιστον ισχυρίζεται η εταιρία, παρ' όλα αυτά απαρτίζονται από λίγα πολύγωνα και τα textures παρουσιάζουν "pixel-ιασμα". Τα αυτό ισχύει και για τα διάφορα κτίσματα που συναντώνται στο παιχνίδι. Επίσης, τα γραφικά του εδάφους είναι πράγματι τραγικά. Φαίνεται ότι δεν έχουν χρησιμοποιηθεί καθόλου textures, με συνέπεια να προκαλούνται πολλά προβλήματα στο gameplay. Σε ορισμένα σημεία, για παράδειγμα, είναι σχεδόν αδύνατος ο υπολογισμός του βάθους και του ύψους μιας συγκεκριμένης περιοχής της οθόνης, ακόμη κι αν το τανκ απέχει μόλις λίγα μέτρα από αυτήν. Τα οπτικά εφέ (εκρήξεις και καπνοί) δείχνουν παντελώς ψεύτικα. Σε γενικές γραμμές, ο τομέας των γραφικών βρίσκεται σε πολύ χαμηλό για τα σημερινά δεδομένα επίπεδο, κάτι που οπωσδήποτε μειώνει την αξία του παιχνιδιού, καθώς η ρεαλιστική εξομοίωση στην οποία στοχεύει εξαρτάται σε μεγάλο ποσοστό από την αληθοφάνεια των εικόνων.

Αντιθέτως, στον τομέα του ήχου η κατάσταση είναι σαφώς καλύτερη. Παρά το γεγονός ότι δεν υπάρχει μουσική υπόκρουση κατά τη διάρκεια των μαχών, τα ηχητικά εφέ είναι ικανοποιητικά. Θα ακούσετε κάθε ήχο που μπορεί να παραχθεί κατά τη διάρκεια μιας μάχης όπως τον ήχο του πυροβόλου, τον ήχο που παράγει το άρμα μάχης κατά την κίνησή του, εκρήξεις, φωνές από τον ασύρματο, τον ήχο των Apache καθώς πετούν από πάνω σας και άλλους.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα ικανοποιήσει μόνο τους σκληροπυρηνικούς των simulations. Οι υπόλοιποι θα το θεωρήσουν βαρετό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	82

78



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

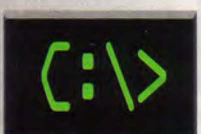
Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για έναν μέτριο τίτλο. Ο χειρισμός είναι πολύ δύσκολος κατά το στάδιο της εκμάθησης και καθόλου λειτουργικός κατά τη διάρκεια των μαχών. Το gameplay θα εκνευρίσει τον χρήστη που αρέσκεται στα παιχνίδια γρήγορης δράσης, τα δε χαμηλής ποιότητας γραφικά δεν συμβάλλουν στη δημιουργία της ζητούμενης ατμόσφαιρας αληθοφάνειας και ρεαλισμού. Οι φανατικοί των simulations πιθανότατα θα το βρουν ενδιαφέρον, αφού παρακάμψουν τα προαναφερθέντα προβλήματα. Συμπερασματικά, το Abrams απευθύνεται σε ένα περιορισμένο τμήμα της αγοράς. Δεν πρέπει, πάντως, να ξεχνάμε ότι πρόκειται για την πρώτη ουσιαστική προσπάθεια στην κατηγορία των tank simulations ύστερα από οκτώ χρόνια. ■

Gamer's Pit



COUNTERSTRIKE: Ενα πολύτιμο add-on για τους φίλους του Red Alert.

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



BEYOND THE DARK PORTAL: Ο τίτλος που εγκαινιάζει τη στήλη με τα δικά σας reviews.

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Gamer's Pit και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Εκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Gamer's Pit, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα". Τέλος, ανά τρίμηνο θα αθλοθετείται ένα μεγάλο δώρο για εκείνον που θα έχει γράψει το πιο ενδιαφέρον review.

Μην κάθεστε! Το "PC Master" περιμένει και τη δική σας συνεργασία!

ACTUA SOCCER: CLUB EDITION

Όπως ασφαλώς θα έχετε παρατηρήσει, η μόδα εδώ και αρκετό καιρό στο χώρο των electronic games (και όχι μόνο) είναι η ανανέωση και ο εμπλουτισμός ορισμένων επιτυχημένων τίτλων με νέα στοιχεία και πρόσθετες επιλογές, αντί της παραγωγής αμιγώς καινούριων.

Εφόσον δε κάτι τέτοιο ακολουθείται για όλες τις κατηγορίες των παιχνιδιών, δεν θα περιμέναμε κάτι διαφορετικό από τα soccer (ή football αν προτιμάτε) games, τα οποία και λόγω του αντικειμένου τους δεν έχουν παρά ελάχιστα περιθώρια για νέες ιδέες.

Οι δύο εταιρίες που διαθέτουν τους πιο επιτυχημένους τίτλους για τα PCs είναι η Gremlin με τα Actua Soccer και η Electronic Arts με τη σειρά των Fifa. Αν και τα αμερικανικά Fifa 96 και Fifa 97 τα έχουν πάει εξαιρετικά καλά σε πωλήσεις, εντούτοις είναι πολύ τυποποιημένα και φαίνεται να στερούνται αυτού του "κάτι" το οποίο καθηλώνει τον παίκτη στην οθόνη (όσοι έχουν παίξει αρκετά το θρυλικό Kick Off καταλαβαίνουν τι εννοώ). Από την άλλη, το ευρωπαϊκό Actua Soccer ακολουθούσε διαφορετική νοοτροπία, βασισμένη στο εκπληκτικό motion capture των παικτών του.

Η νέα έκδοση του Club Edition είναι ένα αυτόνομο παιχνίδι, που ως κύριο χαρακτηριστικό της έχει την προσθήκη των αυθεντικών στοιχείων του αγγλικού πρωταθλήματος ποδοσφαίρου.

Τα πρώτα στοιχεία που μας έκαναν θετική εντύπωση είναι η συμπαθέστατη εισαγωγική μουσική, η απλότητα και η λειτουργικότητα των επιλογών με χρήση και των δύο mouse buttons. Εχετε λοιπόν τη δυνατότητα να εξασκηθείτε στον τρόπο παιχνιδιού, να συμμετάσχετε σε φιλικό παιχνίδι ή να ξεκινήσετε το κανονικό αγγλικό πρωτάθλημα. Εφόσον επιλέξετε φιλικό, παίρνετε κάποια (αγγλική πάντα) ομάδα και ξεκινάτε, αφού ασχοληθείτε λίγο με τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού. Αυτές περιλαμβάνουν την επιλογή πληκτρολογίου ή joystick, τις κλασικές προσθαφαιρέσεις λεπτομερειών (μέγεθος οθόνης, γραμμές γηπέδου, video walls κ.ά.) και την ένταση όλων των ήχων που λαμβάνουν μέρος (εφέ, ομιλία παρουσιαστή κ.λπ.).

Εάν αποφασίσετε να μπείτε στα βαθιά και να ασχοληθείτε με το πρωτάθλημα, υπάρχουν 20 διαθέσιμες ομάδες, για καθεμία από τις οποίες θα δείτε αρκετά αναλυτικά στοιχεία όσον αφορά στη δυναμικότητά της και τις δυνατότητες των παικτών της. Φυσικά, προτού μπείτε στο γήπεδο, επιβάλλεται να ορίσετε μία εκ των 13 διαθέσιμων τακτικών που θα ακολουθήσει η ομάδα σας, ώστε να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις του αγώνα. Συμπληρωματικά προσδιορίζετε τη διάρκεια του αγώνα, την ισχύ ή όχι των offsides και των καρτών, και στα φιλικά επιλέγετε και το διαιτητή που θα σφυρίξει (καθένας έχει τις παραμέτρους vision και discipline που καθορίζουν σε ένα βαθμό τη στάση του μέσα στο γήπεδο).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX2/66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB (16MB W95)
ΚΑΡΤΑ: VGA, SVGA
HD: 25-100MB
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Η αίσθηση την οποία δίνει το κυρίως παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλή, κάτι που οφείλεται κυρίως στη χρήση της motion capture τεχνολογίας από την Gremlin, κατά την οποία γίνεται βιντεοσκόπηση πραγματικών ανθρώπων (ποδοσφαιριστών σε αυτή την περίπτωση), που φέρουν ενδεικτικούς δείκτες στα σημεία εκείνα των σωμάτων τους που συμμετέχουν στη διαδικασία της κίνησης. Το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό και το animation των παικτών φαντάζει πολύ ρεαλιστικό. Ωστόσο, το παιχνίδι δεν υπολείπεται σε gameplay. Σε αντίθεση με το Fifa 97, που είναι ο άμεσος ανταγωνιστής του, χρησιμοποιεί μόνο δύο πλήκτρα του joystick, αλλά δεν αποφεύγεται η χρήση συνδυασμών τους για την εκτέλεση όλων των δυνατών κινήσεων.



Επιλέξτε την ομάδα σας.



Στοιχεία για τους παίκτες.

ΕΙΔΟΣ
FOOTBALL SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
GREMLIN



Γκοοολ!



Και οι πανηγυρισμοί συνεχίζονται.



Ο αγώνας σε εξέλιξη.

Στο σχετικό πίνακα βλέπετε τις ονομασίες κάποιων κινήσεων και τον τρόπο με τον οποίο θα τις επιτύχετε. Με λίγη εξάσκηση θα μπορέσετε να τις εκτελείτε με σχετική ευκολία, οπότε και το παιχνίδι θα αποκτήσει μία άλλη διάσταση. Σε αυτό συμβάλλει και το γεγονός ότι είναι πολύ αυξημένο το intelligence όλων των παικτών που ελέγχονται από τον υπολογιστή και συχνά θα δείτε συμπαίκτες σας να απομακρύνονται προς τα πίσω από τον παίκτη τον οποίο ελέγχετε ή αντιπάλους να προβαίνουν σε συνεχείς προσποιήσεις προκειμένου να βρουν κενό χώρο για να διεισδύσουν. Υπάρχει ακόμα και ο παραδοσιακός αγγλικός τρόπος επίθεσης με τις γνωστές σέντρες, που ακολουθείται πολλές φορές από τις ομάδες.

Τεχνικά, το παιχνίδι βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Εκτός των παικτών, τα στάδια αποδίδονται θαυμάσια και οι ενδιάμεσες οθόνες κάνουν καλά τη δουλειά τους. Σημειωτέον ότι η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή ακόμα και σε έναν μικρό Pentium.

Στον τομέα του ήχου, η συνεχής ομιλία του σχολιαστή Barry Davies είναι θαυμάσια, χωρίς άσκοπες κορόνες και προσθέτει πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Δεν λείπουν οι διαφορετικές κάμερες άποψης του παιχνιδιού (πέντε στον αριθμό), που εμπλουτίζονται στο κατ' επιλογή του χρήστη τυπικό replay.

Γενικά, διακρίνεται μία σαφής τεχνική εξέλιξη από το πρώτο Actua Soccer (παρ' ότι δεν έχουν αλλάξει θεμελιώδη χαρακτηριστικά του gameplay), η οποία αντικατοπτρίζεται στην αυξημένη ταχύτητα και τη λειτουργικότητα του παιχνιδιού.

Πρόκειται για ένα καθ' όλα αξιοπρεπές "ποδοσφαιράκι" που θα ικανοποιήσει ανεπιφύλακτα οποιονδήποτε αποφασίσει να του αφιερώσει μερικές ώρες από το χρόνο του. Αναρωτιόμαστε μόνο για πόσο καιρό ακόμα θα εκμεταλλεύεται η Gremlin την engine του παιχνιδιού για να κυκλοφορεί σχετικούς τίτλους, τη στιγμή που η Electronic Arts την ανανεώνει κάθε χρόνο.

Στη multiplayer επιλογή μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι και 16 παίκτες μέσω δικτύου IPX/LAN.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Grup Multimedia Systems.

του Ιορδάνη Ασλανίδη

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΟΥΤ ΚΑΙ ΠΑΣΑΣ

Κ = κατεύθυνση μοχλού, Fire1 = σουτ, Fire2 = πάσα

Στην επίθεση

Disguised pass → F1+F2 & K με κρατημένα και τα δύο πλήκτρα, δώστε κατεύθυνση και αφήστε το F1.
Chip shot → F1+F2 κρατημένα και αφήστε το F1.
High Pass → F1+F2 κρατημένα και αφήστε το F2.
Power pass → F2 κρατήστε και αφήστε πατώντας και το K για να δώσετε κατεύθυνση.
Power Shot → F1 ενώ είναι ακίνητος ο παίκτης σας.

Στην άμυνα

Turbo → F2 γρήγορα.
Steal → F2 όταν ο αντίπαλος είναι κοντά.
Player switch → F2 και F1 όταν ο αντίπαλος δεν είναι κοντά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
90%	88%	86%	89%

ΕΙΔΟΣ: SOCCER MANAGER
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: GREMLIN

PREMIER MANAGER 97

Αν τα action soccer games έχουν λίγες δυνατότητες ανάπτυξης, τότε τι να πει κανείς για τα παραδοσιακά Football Manager games, τα οποία οι Αγγλοι φαίνεται ότι δεν θα βαρεθούν ποτέ! Εχοντας τις ρίζες τους στους πρώτους home υπολογιστές που δεν υποστήριζαν καν δυνατότητες γραφικών, εξακολουθούν να παράγονται μέχρι και σήμερα, δικαιολογώντας την ύπαρξή τους με τη βελτίωση μόνο κάποιων αισθητικων ή τεχνικών χαρακτηριστικών.



Η κυρίως οθόνη του Premier Manager 97.

Η Gremlin, λοιπόν, υπεύθυνη για τη δημιουργία του Premier Manager 97, έχει κάνει εκπληκτική δουλειά στον τομέα της παρουσίασης, ορατή σε κάθε σημείο του παιχνιδιού. Οι οθόνες είναι ευκρινείς, καλαίσθητες και σχεδιασμένες με τέτοιον τρόπο ώστε να καθοδηγούν εύκολα τον παίκτη στις επιθυμητές επιλογές. Πέρα από κάθε προηγούμενο είναι επίσης η παρουσίαση των αγώνων. Οι παίκτες τρέχουν, πηδούν, αμύνονται και σουτάρουν, κινήσεις οι οποίες αποδίδονται με πολύ αληθοφανή τρόπο, ενώ μπορείτε να παρακολουθήσετε τη δράση από τρεις διαφορετικές κάμερες. Παρ' ότι οι κινήσεις και οι ενέργειες των παικτών συχνά δεν θυμίζουν ποδόσφαιρο, εντούτοις είναι απολαυστικό να παρακολουθεί κάποιος φάση προς φάση την επιτυχία της ομάδας που με τόσο κόπο έχει δημιουργήσει. Παρέχεται βέβαια η δυνατότητα να δείτε μόνο τις καλύτερες φάσεις του αγώνα (αν και η συνολική διάρκειά του είναι μόλις 4 λεπτά), στιγμιότυπα υπό τη μορφή κειμένου ή μόνο τα αποτελέσματα. Ωστόσο ο τελευταίος τρόπος δεν προτείνεται από το manual του παιχνιδιού καθώς χρησιμοποιεί πιο απλοποιημένους υπολογισμούς και στην πράξη δίνει λίγο διαφορετικά (και λιγότερο "αληθινά") αποτελέσματα από τους υπόλοιπους. Εάν διαθέτετε όμως έναν 486, πρέπει να ξεχάσετε τη ζωντανή δράση γιατί είναι απελπιστικά αργή. Ακόμη και σε πολλούς Pentium παρατηρούνται προβλήματα, ιδιαίτερα στις στατικές φάσεις.



Επιθεώρηση της ομάδας σας.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX2-66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA, SVGA
HD: 32MB
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Στο παιχνίδι μπορείτε να ξεκινήσετε επιλέγοντας μία από τις 92 αγγλικές ομάδες και των τεσσάρων κατηγοριών ή να μπείτε στο δυσκολότερο "Pro-Manager" mode, όπου προσπαθείτε να επιβιώσετε με μία από τις 10 ομάδες της μικρότερης κατηγορίας. Υπάρχουν τρεις βασικοί τομείς για τους οποίους πρέπει να πάρετε τις αποφάσεις σας. Καταρχήν, πρέπει να φροντίσετε θέματα της ομάδας σας όπως τις προπονήσεις ή τους τυχόν τραυματισμούς. Δεύτερος τομέας ενδιαφέροντός σας είναι αυτός των μεταγραφών. Εχετε τη δυνατότητα να κάνετε προτάσεις σε παίκτες οποιασδήποτε αγγλικής ομάδας καθώς και σε παίκτες ομάδων από 20 πρωταθλήματα του κόσμου. Ετσι, μπορείτε επιτέλους να πάρετε το Βαζέχα στην Blackburn, στο πλευρό του Δώνη! Ο τρίτος τομέας αφορά στην οικονομική διαχείριση της ομάδας και την ανάπτυξη του γηπέδου σας. Μπορείτε να ορίσετε τις τιμές των εισιτηρίων και να φτιάξετε επιπλέον καθίσματα, προκειμένου να αυξήσετε τη χωρητικότητα του σταδίου.

Το Premier Manager 97 δεν διαθέτει την πληθώρα και το βάθος των στατιστικών στοιχείων του Championship Manager 2, ωστόσο μάλλον ξεπερνά το Ultimate Soccer Manager 2. Εν αναμονή λοιπόν του Championship Manager 3 προς το τέλος του χρόνου, που θα απασχολήσει σοβαρά τους οπαδούς του είδους.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Grup Multimedia Systems.

του Ιορδάνη Ασλανίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ 93% | ΗΧΟΣ 88% | GAMEPLAY 88% | **ΓΕΝΙΚΑ 90%**

ΜΕΤΡΟΝ MULTIMEDIA

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15, 546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. ΤΗΛ: 264608 - FAX: 281292



NIKOS BENDIS 031.521834

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ & ΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

ΟΝΟΜ/ΜΟ:.. ΠΟΛΗ:..........................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...Τ.Κ.:............ΤΗΛ.:..........................

ΤΙΤΛΟΣ 1:..ΤΙΤΛΟΣ 2:..
ΤΙΤΛΟΣ 3:..ΤΙΤΛΟΣ 4:..

BEYOND THE DARK PORTAL

Πριν από περίπου έναν χρόνο η Blizzard κυκλοφόρησε το περιβόητο Beyond the Dark Portal, ένα πολύ προσεγμένο add-on, στο οποίο συνεχίζεται η σύγκρουση των ευγενικών Humans με τις μισητές ορδές των Orcs. Choose your side, λοιπόν, γιατί η μεγάλη μάχη ξεκινά...



Το εξώφυλλο του παιχνιδιού.

Μετά την καταστροφή του Portal που έφερε τους Orcs στο Azeroth, οι Humans πίστεψαν ότι ο εφιάλτης τελείωσε. Επέστρεψαν στα σπίτια τους και συνέχισαν τη ζωή τους προσπαθώντας να ξεχάσουν τον πόνο που έφεραν οι ορδές των Orcs. O Uther Lightbringer, από τους μεγαλύτερους ήρωες του βασιλείου, κυνήγησε και κατάφερε να αιχμαλωτίσει όλα τα εναπομείναντα clans των Orcs εκτός από την Bleeding Hollow, η οποία υπό την καθοδήγηση του -μύθου πλέον ανάμεσα στους Orcs- Kilrogg Deadeye κατόρθωσε να μείνει ελεύθερη. Οι μαχητές της, σε κακή κατάσταση, δεν είχαν άλλη επιλογή από το να μείνουν στο Black Morass και να ελπίζουν στη σωτηρία...

Εν τω μεταξύ οι mages του Azeroth με απογοήτευση ανακάλυψαν ότι το Portal υπήρχε ακόμη. Αμέσως χτίστηκε δίπλα του ένα μεγάλο οχυρό, προκειμένου να παρακολουθούν τις δραστηριότητές του. Το καλοκαίρι, όμως, του έτους 606 σκοτείνιασε ο ουρανός και οι mages ένιωσαν, για πρώτη φορά, το ξύπνημα του Portal.

Μέσα στη σύγχυση, η Bleeding Hollow πέρασε την πύλη και βρέθηκε στο Draenor, τον κόκκινο κόσμο των Orcs. Η εξουσία είχε αλλάξει χέρια. Τώρα, κυρίαρχος των Orcs ήταν ο μεγάλος μάγος Ner'Zhul. O Ner'Zhul μίλησε στον Kilrogg για το σχέδιό του να μαζέψει πανίσχυρα μαγικά αντικείμενα από το Azeroth, ώστε να ανοίξει πύλες σε άλλους κόσμους. Οι άπληστοι Orcs ενθουσιάστηκαν και ξεκίνησαν τις ετοιμασίες για μία δεύτερη και ίσως καθοριστική εισβολή στο βασίλειο των ανθρώπων.

Δίνοντας start human/orc campaign ξεκινά το παιχνίδι. Σχεδόν αμέσως παρατηρείτε ότι έχει προστεθεί ένα νέο tileset: ο κόσμος του Draenor. Εδώ θα δείτε περίεργα, πλην όμως άκακα, τερατάκια αντί για ζώα, μαύρα χρυσωρυχεία, βουνά καθώς και γιγάντια μανιτάρια αντί για ξυλεία. Επίσης, οι θάλασσες είναι πράσινες. Γενικά έχουν επέλθει πολλές ευχάριστες αλλαγές, οι οποίες ξεκουράζουν το χρήστη. Πρέπει να σημειωθεί ότι η δυσκολία των campaigns έχει αυξηθεί σημαντικά. Ειδικά το human campaign απευθύνεται μόνο σε πεπειραμένους παίκτες. Το πρόσθετο στοιχείο που χαρακτηρίζει το παιχνίδι είναι η παρουσία ηρώων με απαράμιλλα χαρακτηριστικά! Συγκεκριμένα υπάρχουν πέντε ήρωες για κάθε πλευρά, ο καθένας από τους οποίους έχει δική του προσωπικότητα και φωνή και σημειώνει καταπληκτικές επιδόσεις.

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ


Death Knights έτοιμοι για επίθεση.

Κατά τη γνώμη μου, ήταν μία απαραίτητη προσθήκη, η οποία αφ' ενός ισορροπεί την κατάσταση αναφορικά με τη δυσκολία των campaigns και αφ' ετέρου δίνει ξεχωριστό χαρακτήρα στο παιχνίδι.

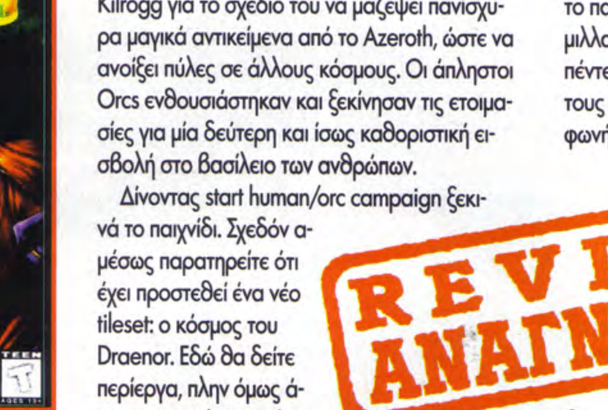
Στον τομέα του ήχου δεν παρατηρούνται αλλαγές εκτός από την προσθήκη ενός τραγουδιού. (Υπάρχει και ένα κρυμμένο στο οποίο θα απολαύσετε τον Bill Roper και την μπάντα των Orcs. Ενεργοποιείται πληκτρολογώντας τον κωδικό disco.)

Οι αποστολές (ειδικά των Humans) αποτελούν πρόκληση ακόμη και για τους βετεράνους, χάρη στην ποικιλία των objectives που απουσίαζαν στο αρχικό παιχνίδι.

Γενικά, το BTDP συνιστάται ανεπιφύλακτα σε κάθε οπαδό του Warcraft. Το μόνο μελανό σημείο αφορά στην απουσία κινηματογραφικών σκηνών μετά το τέλος κάθε act.

(Σημείωση: Για να τρέξει απαιτείται προεγκατάσταση του Warcraft 2.)

του Στέφανου Κουτσούκου


Ενας Human στρατιώτης ευρισκόμενος σε μάλλον δύσκολη κατάσταση.

COUNTERSTRIKE

Όσοι βιαστήκατε να πιστέψετε ότι οι Σοβιετικοί ηττήθηκαν, πλανιέστε "πλάνην οικτράν". Ο "σύντροφος" Στάλιν επέστρεψε πιο αιμοσταγής από ποτέ για να κατακτήσει τον κόσμο. Η Westwood δεν μπορούσε να αφήσει παραπονεμένους όλους όσοι τελειώσατε μια ηρωική μέρα (ή καλύτερα νύχτα;) το Red Alert και κυκλοφόρησε το mission disk Counterstrike, προσφέροντας πολλές ακόμη ώρες παιχνιδιού και προκαλώντας για άλλη μία φορά τη στρατηγική δεινότητά σας.



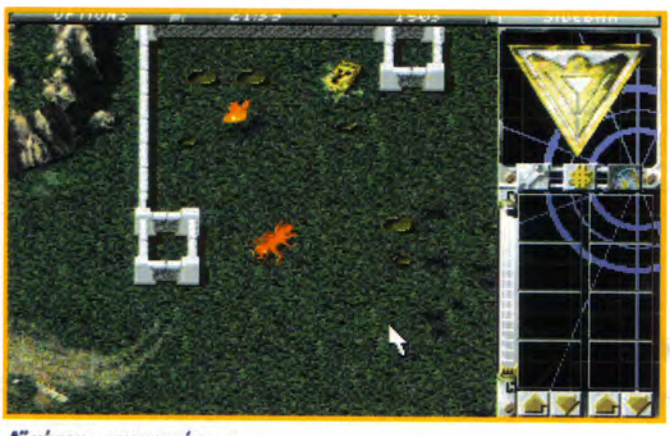
Σκούρα τα πράγματα... Φαίνεται ότι πάντα κάτι ξεχνώ!


Ενα επιβλητικό μαχητικό.

Το Counterstrike περιέχει πολλά "καλούδια", τα οποία εμπλουτίζουν το Red Alert, ταυτόχρονα όμως δημιουργούν νέα δεδομένα επιφυλάσσοντας εκπλήξεις και ανατρεπτικές καταστάσεις. Για να πάρουμε τα πράγματα από την αρχή, το βασικό στοιχείο του πακέτου είναι οι 16 νέες αποστολές (οκτώ για κάθε στρατόπεδο) για το απλό παιχνίδι και οι περισσότερες από 100 για το multiplayer. Ολες οι αποστολές μπορούν να παιχθούν με οποιαδήποτε σειρά, κάτι που διευκολύνει τον παίκτη και αφήνει περιθώρια επιλογών. Στο Single Game οι αποστολές διακρίνονται για την ποικιλία, την πρωτοτυπία αλλά και τη δυσκολία τους καθώς θα χρειαστείτε αρκετές ώρες για να τις φέρετε σε πέρας. Κάποιες αποστολές (όπως η Mouse Trap και η Sarin Gas 2: Down Under) εξελίσσονται σε βάσεις κάτω από την επιφάνεια του εδάφους, ενώ υπάρχει ποικιλία σε εξωτερικά μέρη. Ετσι, μπορούμε να βρούμε ορεινά, χιονισμένα αλλά και παραθαλάσσια τοπία. Πρέπει να σημειώσουμε ότι δύο από τις αποστολές των Συμμάχων ονομάζονται Fall of Greece και εξελίσσονται - πού αλλού; - στην Ελλάδα. Βέβαια, μην περιμένετε να δείτε καμιά παραλία της Σαντορίνης αλλά τα κλασικά κοινότοπα τοπία του Red Alert. Σε μία από τις δύο ελέγχετε τον Stavros, ο οποίος αποφάσισε να επισκεφθεί την πατρίδα του για να δει με τα μάτια του τι συμβαίνει. Οι αποστολές των Σοβιετικών παρουσιάζουν μεγαλύτερη ποικιλία, όπως η Top of the World κατά την οποία οι εξαιρετικά χαμηλές θερμοκρασίες καθιστούν την επιβίωση δύσκολη. Για το λόγο αυτόν υπάρχει χρονόμετρο, αφού οι στρατιώτες μπορούν να ζήσουν μόνο για μερικά λεπτά. Αξια προσοχής είναι και η αποστολή Soviet Soldier Volkov and Chitzkoi. Σε αυτήν υποδύεστε τον στρατιώτη Volkov, ο οποίος είναι το αντίστοιχο της Tanya για τους Σοβιετικούς, καθώς και τον cybernetic σκύλο του. Πρόκειται για ένα αχτύπητο δίδυμο. Πρέπει να προσέχετε όμως γιατί θα βρεθείτε αντιμέτωποι με πάρα πολλούς αντιπάλους. Επίσης, κάποιες αποστολές θα σας ζητούν να καταστρέψετε ολοκληρωτικά το αντίπαλο στρατόπεδο, ενώ άλλες απλώς θα θέλουν να καταστρέψετε ένα κτίριο κ.λπ. Σε γενικές γραμμές, οι αποστολές δεν είναι καθόλου εύκολες και είναι σίγουρο ότι οι περισσότερες αποτελούν την πρόκληση που περιμένατε, ανεβάζοντας την αδρεναλίνη στο έπακρο.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/75 MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA 1MB
HD: 10MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι


Αϊ χάσου... μυρμηγκάκι.

Στη multiplayer εκδοχή, οι αποστολές είναι πολύ περισσότερες (πάνω από 100) και υπόσχονται φοβερές μονομαχίες με τους αντιπάλους σας. Ο μεγάλος αριθμός τους μαρτυρεί την ποικιλία που διαθέτουν σε τοπία και σκηνικά, τα οποία μπορεί να προέρχονται από κάποια από τις πέντε ηπείρους ή να αποτελούν άλλα φανταστικά δημιουργήματα. Η εται-

ΕΙΔΟΣ
RED ALERT ADD-ON
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
WESTWOOD

ρία έχει προβεί σε μερικές μικρές βελτιώσεις όσον αφορά στη συμπεριφορά του παιχνιδιού στο Internet σε διάφορα συστήματα, όταν παρουσιάζεται πρόβλημα. Επί παραδείγματι, το πρόβλημα που υπήρχε σε μερικά συστήματα με την ποσότητα μνήμης που απαιτούσε η οθόνη, η οποία παρουσίαζε το σκορ, στο Counterstrike διορθώνεται σε μεγάλο βαθμό. Τέλος, το πακέτο περιλαμβάνει και το key για να ανοίξετε τη Secret Giant Ant Mission. Το κλειδί περιέχεται σε μια κάρτα με σήματα μορς. Αν καταφέρετε να το ανακαλύψετε, θα βρείτε το συνδυασμό που θα σας αποκαλύψει τη μυστική αποστολή κατά την οποία γιγάντια μυρμήγκια έχουν εισβάλει και απειλούν την ανθρωπότητα.

Το Counterstrike περιέχει επίσης πολλά νέα όπλα και στρατιωτικές μονάδες, οι οποίες ενισχύουν σημαντικά τη δυναμική του στρατού και των δύο πλευρών. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν οι Elite Super Soldiers, εξαιρετικοί σε εκτελεστικές ικανότητες, τα Wonder Dogs και τα Superjets, που προσφέρουν σημαντική ενίσχυση στις επιθετικές διαθέσεις σας. Για να αποκτήσετε αυτά τα καινούρια στοιχεία, πρέπει να "ιδρώσετε", αφού απαιτούν προχωρημένο επίπεδο τεχνολογικής προόδου. Στην αποστολή των Σοβιετικών Legacy of Tesla σας προσφέρονται από την αρχή τα περίφημα Tesla Tanks για να τα δοκιμάσετε, αλλά και για να σας βοηθήσουν σε αμυντικά και επιθετικά καθήκοντα. Είναι πολύ ισχυρά όπλα, αποτέλεσμα της νέας τεχνολογίας, και στην ουσία αποτελούν κινούμενα Tesla Coils, πολύ αποτελεσματικά για την εύκολη και γρήγορη εξουδετέρωση εχθρικών οχημάτων και στρατιωτών.

Οσον αφορά στα γραφικά, ακολουθούν τη γνωστή και επιτυχημένη συνταγή του Red Alert, τόσο μέσα στο παιχνίδι όσο και στις cut scenes. Αντίθετα, ειδική αναφορά χρειάζεται ο καταπληκτικός ήχος που εισάγει το Counterstrike. Στο CD περιέχονται οκτώ νέα audio tracks, τα οποία σπάνε τη μονοτονία. Μερικά από αυτά θα σας κάνουν να αισθανθείτε ότι μεταφέρεστε σε έναν άλλο κόσμο, γεμάτο με επικές μάχες και σκοτεινές δολοπλοκίες. Στο ίδιο CD υπάρχουν και έξι κρυμμένα audio κομμάτια του παιχνιδιού που μπορείτε να παίξετε στο στερεοφωνικό σας. Εγκαθιστώντας το παιχνίδι σε Windows 95, μπορείτε, αν το επιθυμείτε, να εγκαταστήσετε και το Windows Desktop Theme Pack (25 B), το οποίο περιέχει ήχους για το desktop σας (όπως το "this is classified" και το "affirmative"), εικόνες bitmap για να ντύσετε την οθόνη σας (όπως το σφυροδρέπανο!), καθώς και cursors από τα δύο στρατόπεδα για να αλλάξετε το άσπρο βελάκι. Συμπερασματικά, το Counterstrike είναι ένα πακέτο που θεωρείται απαραίτητο για όποιον έχει το Red Alert. Με αρκετά χαμηλό κόστος προσφέρει απλόχερα νέες προκλήσεις και είναι σίγουρο ότι θα κρατήσει για πολύ καιρό αμείωτο το ενδιαφέρον κάθε παίκτη.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Plotline.

Του Γιάννη Βογιατζή



Η πρώτη οθόνη της Secret Giant Ant Mission.



Ο στρατιώτης Volkov και ο cybernetic σκύλος του.



Είναι το κρύο... τσουχτερό! Να το αντέξω δεν μπορώ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
94%	98%	94%	88%

ΕΙΔΟΣ: RACING GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PSYGNOSIS
95

Speedster



Η Psygnosis, γνωστή για την ποιότητα των παιχνιδιών της, σε συνεργασία με την Clockwork Games μας έδωσε το Speedster, ένα καθαρά arcade racing game.





Το παιχνίδι ξεκινά με μία απλή εισαγωγική οθόνη. Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο, μεταφέρεστε στο κεντρικό menu του παιχνιδιού, όπου μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών, να προβείτε στις απαραίτητες ρυθμίσεις για τα γραφικά και τον ήχο, να δείτε τους καλύτερους χρόνους για κάθε πίστα και, τέλος, να βγείτε από το παιχνίδι.

Αρχίζοντας, έχετε τη δυνατότητα να ρυθμίσετε το είδος του αγώνα (single race, time trail και championship), το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού και το είδος του οχήματος. Αμέσως μετά καλείστε να επιλέξετε την πίστα στην οποία θέλετε να αγωνιστείτε. Το παιχνίδι διαθέτει οκτώ πίστες οι οποίες καλύπτουν όλες τις καιρικές συνθήκες και τα επίπεδα δυσκολίας. Σημαντικό είναι το ότι μπορείτε να επιλέξετε αυτοκίνητο από δύο κατηγορίες (high performance ή heavy metal), γεγονός που βοηθά στην αύξηση της διάρκειας του παιχνιδιού και στην ένταση του ενδιαφέροντος.

Ενα πρωτότυπο στοιχείο αφορά στην ύπαρξη κρυφών αυτοκινήτων (ghost cars), τα οποία μπορείτε να δείτε και να χρησιμοποιήσετε μόνο εάν κατακτήσετε την πρώτη θέση σε κάποιον αγώνα πρωταθλήματος. Ανάλογα με το αυτοκίνητο που χρησιμοποιείτε, επιλέγετε και το αντίστοιχο κρυφό αυτοκίνητο. Στο σημείο αυτό πρέπει να διευκρινίσουμε ότι, προκειμένου να σας δοθεί η προαναφερθείσα δυνατότητα, πρέπει στα options να έχετε επιλέξει επίπεδο δυσκολίας ανώτερο από το Novice.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, το Speedster τα καταφέρνει αρκετά καλά σε υψηλή ανάλυση (high resolution), αφού διαθέτει καλοσχεδιασμένες πίστες, πολύ καλά background και όμορφα σχεδιασμένα αυτοκίνητα. Το μελανό σημείο του παιχνιδιού είναι η κίνηση. Οταν επιλέξαμε υψηλή ανάλυση, το παιχνίδι στο σύστημα της δοκιμής μας (Cyrix 6x86 P150, 32MB EDO RAM, Stealth 3D 2000) "σερνόταν". Διατηρούμε μια μικρή επιφύλαξη ως προς την ταχύτητα, διότι δεν είδαμε το παιχνίδι σε Pentium επεξεργαστή. Αντιθέτως, όταν επιλέξαμε την κανονική ανάλυση (normal), τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν σαφώς χαμηλότερης ποιότητας, ωστόσο το παιχνίδι ήταν αρκετά γρήγορο ώστε να μπορεί ο παίκτης να νιώσει το αίσθημα της ταχύτητας. Σύμφωνα με τις οδηγίες που συνοδεύουν το παιχνίδι, εάν στα options απενεργοποιήσετε την επιλογή Light sourcing, η ταχύτητα αυξάνει σε μεγάλο βαθμό.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/75MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Sound Blaster
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Επίσης, ο ήχος ταιριάζει στο είδος του παιχνιδιού και δεν καταντά μονότονος, ενώ το gameplay είναι καλό μόνο σε normal ανάλυση, χωρίς βέβαια να καταφέρνει να σε καθηλώσει μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή.

Συνολικά, το Speedster είναι ένα καλό παιχνίδι που θα προσελκύσει τους φίλους των arcade racing games. Σίγουρα όμως θα μπορούσε να ήταν πιο γρήγορο στην κίνηση σε υψηλή ανάλυση, ώστε να κερδίσει τους gamers κάθε κατηγορίας.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία CD-Media.

του Δημήτρη Γιαννάκου

ΓΡΑΦΙΚΑ 85% | ΗΧΟΣ 80% | GAMEPLAY 80% | **ΓΕΝΙΚΑ 82%**

ΕΙΔΟΣ
ARCADE BEAT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ELECTRONIC ARTS

95

Perfect Weapon

Υπάρχουν μερικά παιχνίδια των οποίων η συσκευασία προδιαθέτει ευνοϊκά. Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών ανήκει και το Perfect Weapon. Καταρχήν, τα γραφικά στο κουτί θα σας γοητεύσουν. Διαβάζοντας, μάλιστα, για το μοναδικό σύστημα τεχνητής ευφυΐας που χρησιμοποιεί, το οποίο βασίζεται στη συμπεριφορά του παίκτη, για τις 20 εξωγήινες φυλές, τα 1.300 περιβάλλοντα και τις 100 διαφορετικές κινήσεις πολεμικών τεχνών, είναι σίγουρο ότι θα τρέξετε στον υπολογιστή σας προκειμένου να διαπιστώσετε όλα αυτά τα θαυμαστά με τα ίδια σας τα μάτια.



Ο Blake προχωρεί μέσα στην απόλυτη μοναξιά.

Δυστυχώς, όμως, το Perfect Weapon ανήκει και σε μία άλλη κατηγορία παιχνιδιών, αυτών που με λίγη προσοχή θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Σύμφωνα με την υπόθεση, η οποία εξελίσσεται κάπου στο μέλλον, ο παίκτης παίρνει το ρόλο του Commander Blake Hunter, του καλύτερου πράκτορα των αμυντικών δυνάμεων της Γης και ταυτόχρονα παγκόσμιου πρωταθλητή στις πολεμικές τέχνες, ο οποίος, ξαφνικά, βρίσκεται σε έναν άγνωστο τόπο, σε ένα κακοτράχαλο και αφιλόξενο περιβάλλον. Παντού παραμονεύουν άγρια θηρία και πλάσματα έτοιμα να τον κατασπαράξουν. Ο Commander Hunter καλείται να βρει μόνος του τις απαντήσεις. Πού βρίσκεται; Γιατί; Ποιος τον έφερε εκεί;

Η δράση παρουσιάζεται από διάφορες κάμερες που αλλάζουν αυτόματα, όπως στο Alone in the Dark. Οι χώροι απεικονίζονται σε υψηλή ανάλυση και είναι όμορφα σχεδιασμένοι δίνοντας μια απόκοσμη αίσθηση στο παιχνίδι. Οι χαρακτήρες κινούνται με ομαλό τρόπο (το σύστημα της δοκιμής ήταν ένα P-200, 32MB, Stealth 3D 2000) και η μουσική που ακούγεται στο βάθος είναι ατμοσφαιρική. Ολα τα στοιχεία προδιαθέτουν για ένα αξέχαστο παιχνίδι.



Προς μία μυστηριώδη σπηλιά.

Η απογοήτευση έρχεται μόλις προσπαθήσετε να ελέγξετε τον Blake. Η απόκριση των πλήκτρων δεν είναι άμεση, ενώ το περπάτημα, το τρέξιμο και τα άλματα δεν μπορούν να υπολογιστούν με ακρίβεια. Στις πολεμικές κινήσεις, μάλιστα, η κατάσταση είναι χειρότερη. Ο παίκτης, εφαρμόζοντας έναν συνδυασμό πλήκτρων, ποτέ δεν είναι σίγουρος για την κίνηση που θα κάνει. Ετσι, παίζει εφαρμόζοντας μόνο τρία-τέσσερα βασικά χτυπήματα. Ακόμα και οι καινούριες λαβές που μαθαίνει, όταν τελειώνει ένα επίπεδο, αποδεικνύονται άχρηστες.

Δυστυχώς, οι εχθροί δεν συμμερίζονται τα προβλήματα χειρισμού που αντιμετωπίζει ο Commander Hunter. Μετά τα πρώτα λεπτά παιχνιδιού επιτίθενται χωρίς να αφήνουν πολλά περιθώρια. Μόνο δείχνοντας επιμονή και ξεπερνώντας τον εκνευρισμό που προκαλεί ο έλεγχος του ήρωα, θα καταφέρετε να ανταποκριθείτε στις απαιτήσεις της αποστολής σας.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: P-120
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Συμβατή με Direct X
ΗΧΟΣ: SoundBlaster compatible
HD: 1MB
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι



Στριμωγμένος από τέσσερις αλλόκοτους εχθρούς.

Εν ολίγοις, πρόκειται για ένα παιχνίδι με εξαίρετα γραφικά και λιτό αλλά ατμοσφαιρικό ήχο. Η εικόνα αυτή όμως αμαυρώνεται από το ανεπαρκές σύστημα χειρισμού. Είναι κρίμα, γιατί το Perfect Weapon έχει όλα τα φόντα να γίνει μεγάλη επιτυχία. Ακόμα και έτσι, όμως, μπορεί να διασκεδάσει τον επίμονο παίκτη.

Το παιχνίδι μας προσέφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπροσωπεύεται από την εταιρεία Plotline.

Του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
88%	70%	64%	69%

GAMEBUSTER

ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ CD-ROM - SOFTWARE ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ



● GAME BUSTER No 1: ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ, ΟΜΗΡΟΥ 41-43 (ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ "ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ"), ΤΗΛ.: 9310576 ● GAME BUSTER No 2: ΠΑΤΡΑ, ΓΟΥΝΑΡΗ 107-109, ΤΗΛ.: (061) 624583


JT250
PHANTOM JOYSTICK
LG STRETCH
TRACKBALL MOUSE
JT413 CHALLENGER PRO
M6300 SCREENBEAT MAXIM
WOOFER SYSTEM
JT 227 PC TOP GEAR PRO
WHEEL AND PEDALS ICK
JT411 PC DOMINATOR
JOYSTICK
GAME BUSTER
ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
● GAME BUSTER No 3: Ν. ΙΩΝΙΑ, ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΥ 13, ΤΗΛ.: 2719793
● GAME BUSTER No 4: ΛΕΩΦ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 232 (ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ "ΠΛΑΤΑΝΟΣ"), ΤΗΛ.: 8084564
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Δεν πρέπει να έχετε παράπονο ούτε αυτόν το μήνα, καθώς έχουμε για εσάς μπόλικα tips και μάλιστα από καινούρια παιχνίδια. Από το επόμενο τεύχος, μάλιστα, αν όλα πάνε καλά, σας ετοιμάζουμε μια έκπληξη...

PREMIER MANAGER 97

Το παιχνίδι συνδυάζει στρατηγική ποδοσφαίρου με αναλυτικά στατιστικά και αξιόλογα γραφικά. Ταυτόχρονα όμως είναι εξίσου δύσκολο όσο το να διαχειριστείς μια πραγματική ομάδα. Εάν θέλετε τα πράγματα να γίνουν πιο εύκολα και να κερδίσετε άμεσα δόξα και χρήμα, ακολουθήστε τις οδηγίες που ακολουθούν.

Ξεκινήστε ένα καινούριο παιχνίδι και επιλέξτε την ομάδα



PREMIER MANAGER 97

που επιθυμείτε. Ταυτόχρονα διαλέξτε και άλλες ομάδες (κυρίως με παίκτες-"αστέρια") σαν να παίζατε ένα multiplayer παιχνίδι. Με αυτό τον τρόπο ο manager σας μπορεί να κάνει μικρές προσφορές στους παίκτες-αστέρια των υπόλοιπων ομάδων, τις οποίες θα δεχθούν, μια και τις χειρίζεστε εσείς.

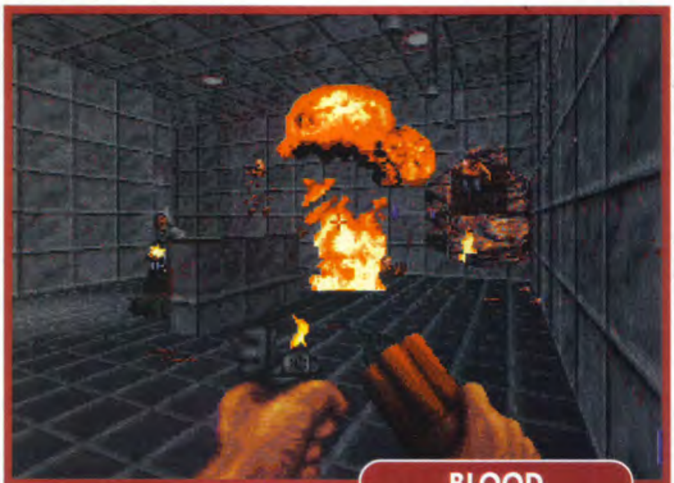
Παράλληλα αυτές θα σας κάνουν εξωπραγματικά μεγάλες προσφορές για τους "άχρηστους" παίκτες της ομάδας σας, με αποτέλεσμα να τους ξεφορτωθείτε και να αποκτήσετε πολλά χρήματα.

Ετσι, σύντομα θα έχετε μία από τις καλύτερες ομάδες του πρωταθλήματος και πάρα πολλά χρήματα στον τραπεζικό λογαριασμό σας, ενώ οι υπόλοιπες ομάδες θα εξαφανιστούν από το προσκήνιο, αφού οι managers τους θα απολυθούν.

BLOOD

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα Doom-clones που μόλις παρουσιάστηκε. Φυσικά και αυτό διαθέτει πάρα πολλά cheats. Για να τα εισαγάγετε, δώστε GT και θα εμφανιστεί ένας cursor όπου θα πληκτρολογήσετε τον κωδικό με Enter.

BUNZ: Ολα τα όπλα και πυρομαχικά
CALGON: Μεταφορά level
CAPINMYASS: Απενεργοποίηση god mode
COUSTEAU: 200 υγεία και scuba suit
EDMARK: Εμφανίζει το "Those were the days"
EVA GALLI: On/off clipping
FORK BROUSSARD: Καθόλου πυρομαχικά, ασπίδα και αντικείμενα.
Υγεία 1.
FUNKY SHOES: Σούπερ άλμα
GOONIES: Παίρνετε τον πλήρη χάρτη του level
GRISWOLD: Ολη η ασπίδα
HONGKONG: Το ίδιο με το "LARA CROFT"
I WANNA BE LIKE KEVIN: God Mode
IDAHO: Ολα τα όπλα και πυρομαχικά
JOJO: Ντελίριο
KEYMASTER: Ολα τα κλειδιά
KEVORKIAN: Αυτοκτονία
KRUGER: Παίρνετε φωτιά. Εμφανίζεται το "Flame Retardant"
LARA CROFT: Ολα τα όπλα και απεριόριστα πυρομαχικά. Εμφανίζεται το "Lara Rules"
MCGEE: Παίρνετε φωτιά. Εμφανίζεται το "You 're Fired"
MONTANA: Ολα τα όπλα, πυρομαχικά και αντικείμενα
NOCAPINMYASS: God Mode
ONERING: Είστε αόρατος
RATE: Εμφανίζεται το frame rate
SATCHEL: Ολα τα αντικείμενα
SPIELBERG: Μεταφορά level



BLOOD

Απενεργοποιούνται όλα τα cheats
SPORK: 200 υγεία
STERNO: Προσωρινή τύφλωση
TEQUILA: Guns Akimbo
VOORHEES: Εμφανίζει το "I will not cheat, I will not cheat" και αν το ξαναδώσετε εμφανίζει "I am a compulsive cheater"

HeliCOPS

Το νέο helicopter simulation της 7th Level μπορεί να φαίνεται απλό, στην πραγματικότητα όμως είναι ένα αρκετά δύσκολο arcade.

Τους δύο κωδικούς που ακολουθούν μπορείτε να τους δώσετε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

/ironman: Γίνεστε αόρατος
/stagewin: Αυτόματα ολοκληρώνεται η αποστολή

STREET RACER

UBI Soft: Ενα racing παιχνίδι το οποίο παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με kart racing.

Στο game option menu επιλέξτε cup password και δώστε ένα από τα ακόλουθα:

trafik.......................The silver cup
nejati.......................The gold cup
dougal.......................The platinum cup
turgay.......................Κρυφοί χαρακτήρες και levels

WARWIND

Πατήστε το Enter και δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

GOLDEN BOY: Παίρνετε 5.000 resource points
I AM THE BISHOP OF BATTLE: Τελειώνει το συγκεκριμένο σενάριο
THE GREAT PUMPKIN: Τελειώνει το συγκεκριμένο campaign
OH COME ALL YE FAITHFUL: Speeds up the Inn
THE SUN ALSO RISES: Turns off Fog of War
ON A MISSION FROM GAWD: Επιταχύνεται η παραγωγή


PRIVATEER 2: THE DARKENING

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Πρώτα γυρίστε στο navigation screen πατώντας ALT-N. Μετά δώστε F, ακολουθούμενο από έναν από τους εξής κωδικούς:

REP ME UP: Αφαιρεί όλη τη ζημιά στο σκάφος και την ασπίδα
NO TALENT: Είστε άτρωτος
NAPALM: Απειρα πυρηνικά όπλα
PETY PETY: Γέμισμα των afterburners
CHILL OUT: Παγώνει τα lasers



POD

KATHARSIS

Ενα god mode παιχνίδι το οποίο έχει περάσει σχεδόν απαρατήρητο. Για να πάτε σε κάποιο level, δώστε το αντίστοιχο password στην password οθόνη.

1-1: ....BEE
1-2: ....SHIELD
1-3: ....WHIRLWIND
1-4: ....ELECTRICITY
2-1: ....BOMBSHELL
2-2: ....BORER
2-3: ....SWITCH
2-4: ....HEAT
3-1: ....LEVIATHAN
3-2: ....RAINBOW
3-3: ....SPRINGER
3-4: ....BAD DREAM
4-1: ....ANTENNAE
4-2: .......................SLEDGEHAMMER
4-3: ....CAVITY
4-4: ....BULLET RAIN
5-1: ....GIANTS
5-2: ....PRIME TEAM
5-3: ....XL SHIPS
5-4: ....BLOOD BATH

POD

Το πρώτο παιχνίδι που εκμεταλλεύεται την τεχνολογία MMX δεν ήταν σίγουρα τόσο εκπληκτικό όσο περιμέναμε, σίγουρα όμως ήταν πολύ ενδιαφέρον.

Για μια μικρή βοήθεια δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

GARAG: Επισκευάζει το αυτοκίνητο
LABEL: Δείχνει το όνομα του οδηγού κάτω από κάθε αυτοκίνητο
RETRO: Δίνει μία πίσω όψη
MAP: Εμφανίζεται ο χάρτης ■

Τι προλόγους και επιλόγους, εδώ χάνει το παιδί τη μάνα και αυτή... τα πασχάλια της! Τα γράμματά σας έχουν σχηματίσει ένα μικρό βουναλάκι στο γραφείο μου και δεν ξέρω σε ποιο να πρωτοαπαντήσω μέσω του περιοδικού. Και έξι σελίδες να μου είχαν δώσει σε αυτό το τεύχος για το Adventure SOS, πάλι δεν θα επαρκούσαν. Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια, λοιπόν, γι' αυτό περνάμε στα γράμματα με τα ερωτήματά σας.

• του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Προτού περάσω στα γράμματά σας, μία "μικρή" παρατήρηση που γίνεται για πολλοστή φορά: ΜΗΝ ζητάτε ολόκληρες λύσεις. Είναι αδύνατον, προς το παρόν τουλάχιστον, να σας τις αποστέλλουμε.

Επίσης, όσοι μένετε στο Λεκανοπέδιο και έχετε τηλέφωνο στο σπίτι σας, να αναγράφετε καθαρά στο γράμμα σας το τηλέφωνό σας, καθώς και τις ώρες κατά τις οποίες μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας. Είναι πολύ πιο εύκολο και γρήγορο να πάρετε απάντηση στα ερωτήματά σας τηλεφωνικώς, παρά να περιμένετε μέχρι να σας αποσταλεί γραπτώς, μια και αυτό μπορεί να πάρει και 7-10 μέρες.

TOUCHE: ADVENTURES OF THE 5th MUSKETEER

Η ΑΡΓΥΡΩ ΚΑΤΡΗ από την Αθήνα ρωτά, όσον αφορά στη λύση που δημοσιεύτηκε στο Most Wanted του τεύχους 77 του Οκτωβρίου, στη σελίδα 129, πού βρίσκει το Horse Linament που αναφέρει το κείμενο. Καταρχήν να ξεκαθαρίσω ότι αυτή τη λύση καθώς και όλες όσες δημοσιεύονται στη στήλη Most Wanted ΔΕΝ τις γράφω εγώ. Τις γράφουν άλλοι συντάκτες του περιοδικού, με τη βοήθεια λύσεων που κατεβάζουν από το Internet. Οσον αφορά στη συγκεκριμένη ερώτησή σου, όταν πιο πριν επισκέπτεσαι το Amiens (μετά το St Quentin), πηγαίνεις στο Amiens smithy. Από εδώ παίρνεις το Pot που είναι στο LH lower shelf και αυτό αυτόματα "αλλάζει" σε horse linament, δηλαδή είναι αυτό που ζητάς.

Για να εμφανίσεις το Amiens στο χάρτη, πρέπει, όταν είσαι στο St Quentin, να μπεις στο Traveller's Inn και να δώσεις ένα notice στον priest. Του μιλάς και του λες: "Do you come here often, father?", "The man we are looking for wore a bluecape...", "Is he still here?", "What did he have to eat?". Αυτό ακριβώς ενεργοποιεί το Amiens στο χάρτη της Γαλλίας.

TOUCHE: ADVENTURES OF THE 5th MUSKETTER





WITCHAVEN 2

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΝΑΡΤΖΗΣ από την Αθήνα ρωτά να μάθει εάν υπάρχουν κωδικοί για το παιχνίδι. Φυσικά υπάρχουν. Για να ενεργοποιήσεις τους κωδικούς που ακολουθούν, πατάς το πλήκτρο Backspace, κατόπιν τυπώνεις τον κωδικό που επιθυμείς και, τέλος, πατάς το πλήκτρο Return.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

MARKETING: Ολα τα weapons, spells, potions, armor, keys και experience
EXPERIENCE: 10.000 experience points
KEYS: Ολα τα level keys
WEAPONS: Ολα τα weapons
ENCHANT: Magic weapons
NOBREAK: No weapon wear
ARMOR: 150 armor points
SHIELD: Midian shield
SHIELD2: Ciraen shield
SPELLS: Ολα τα all spells (9 από το καθένα)
MAGICARROW: Magic arrow
FIREBALL: Fireball
FREEZE: Freeze
NUKE: Nuke
SCARE: Scare
NIGHTVISION: Night vision
OPENDOOR: Ανοίγει όλες τις πόρτες
POTIONS: Ολα τα potions (9 από το καθένα)
HEALTH: Health
STRENGTH: Strength
CUREPOISON: Antidote
INVIS: Invisibility
RESISTFIRE: Fire resistance
SHOWMAP: Level map
LIST: List position and type of all nearby actors
SHOWOBJECTS: Display actors and objects on map
KILLME: Αυτοκτονείς!!!
LEVEL CHEATS: Τύπωσε LEVEL και αμέσως μετά έναν οποιονδήποτε αριθμό από το 1 έως το 15

QUEST FOR GLORY 2 (από το CD QFG Anthology)

Ο ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΒΑΛΜΑΣ από την Αθήνα ρωτά γιατί τον συλλαμβάνουν στη Raseir την επομένη μέρα που δίνει τα ρούχα του στην κοπέλα. Καταρχήν, έτσι πρέπει να γίνει. Της δίνεις τα ρούχα σου και το pass σου και

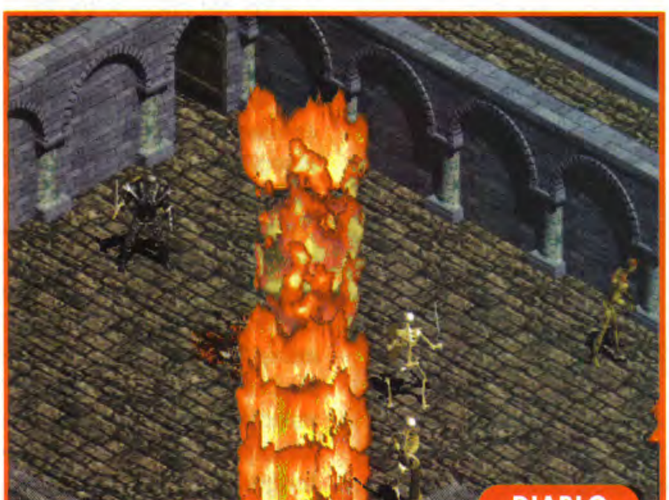
αυτή σου δίνει σε αντάλλαγμα έναν καθρέπτη. Ρωτά επίσης τι άλλο να κάνει στην πόλη, εκτός από το να παρακολουθήσει τη σύλληψη του Ugarte. Πρέπει να δεις τη σύλληψη οπωσδήποτε, ώστε να "ενεργοποιηθούν" τα στοιχεία της συνέχειας της ιστορίας. Τι άλλο να κάνεις; Σαν κλέφτης πρέπει να κλέψεις το άγαλμα όπως σου λένε στο πανδοχείο. Σαν πολεμιστής ή σαν μάγος δεν κάνεις τίποτα άλλο.

Τέλος, ρωτά πώς περνά το ποτάμι στις σπηλιές. Πλησίασε την όχθη και βάλε το Arcade Skill στο Menu Bar, στο πιο χαμηλό σημείο. Κάνε ένα Save. Οταν δεις έναν κορμό να έρχεται και να είναι σχεδόν μπροστά σου, τύπωσε τη λέξη "Jump" και πάτησε το πλήκτρο Return/Enter. Οταν τα καταφέρεις, άσε λίγο το ποτάμι να σε κατεβάσει και μετά ξανατύπωσε "Jump". Αν το κάνεις τη σωστή στιγμή, θα πηδήσει στην απέναντι όχθη, αλλιώς κάνε Restore το προηγούμενο Save σου και ξαναπροσπάθησε μέχρι να τα καταφέρεις.

DIABLO

Ο ΝΙΚΟΣ ΓΚΡΑΤΣΙΑΣ από την Αθήνα ρωτά πώς να αποσυμπιέσει ("") τα saves του παιχνιδιού που είχαμε στο CD του τεύχους 84. Για να αποσυμπιέσεις κάποιο από τα αρχεία αυτά στο DOS, πρέπει πρώτα να πάρεις το αρχείο PKUNZIP.EXE (ή κάποιο άλλο παρεμφερές του). Βάζεις σε ένα directory το αρχείο αυτό, καθώς επίσης και το αρχείο που θέλεις να αποσυμπιέσεις. Τότε δίνεις την εντολή PKUNZIP XXX.ZIP, όπου XXX.ZIP είναι το όνομα του αρχείου που θέλεις να αποσυμπιέσεις (π.χ. αν το αρχείο που σε ενδιαφέρει είναι το rogue1.zip, τότε δίνεις την εντολή PKUNZIP ROGUE1.ZIP).

Μέσα από το περιβάλλον των Windows '95, μπορείς να το κάνεις με κάποιο από τα ειδικά αποσυμπιεστικά προγράμματα που κυκλοφορούν ευρύτατα, εκ των οποίων το καλύτερο είναι κατά τη γνώμη μου το WinZip.


DIABLO

BROKEN SWORD

Ο ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΑΤΣΑΔΗΜΑΣ από το Βόλο ρωτά τι κάνει στην Ιρλανδία, αφού επισκευάσει το πλυντήριο και πάρει το διαμάντι. Εχοντας ρωτήσει φυσικά για το κάστρο τους διάφορους πελάτες της Pub, αφού πάρεις το διαμάντι, ανέβα πάνω, βγες από την Pub και ακολούθησε το μονοπάτι που οδηγεί στο κάστρο. Ετσι απλά. Εδώ θα βρεις έναν χωρικό (αν θυμάμαι καλά, είναι ο θείος του Fitz). Μίλησέ του για το βιβλίο του, το κάστρο, τους Templars, τον Peagram, τη Ferrari και τον Fitz. Τότε θα φύγει για να πάει να ψάξει τον Fitz, ζητώντας σου να φυλάς το heystack. Κάνε USE το heystack και ανέβα στον τοίχο του κάστρου. Βάλε το seward tool (manhole tool) στην τρύπα στον τοίχο στα αριστερά σου. Τώρα πια μπορείς να ανεβείς και τον υπόλοιπο τοίχο και να μπεις μέσα στο κάστρο.


BROKEN SWORD

WRIPPER

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΜΑΔΕΜΛΗΣ ρωτά ποια είναι η λύση του Catherine's Crystal Puzzle, καθώς επίσης και τι κάνει με τις αφίσες στο Boulletin Board στο University. Καταρχήν, θα ξαναδημοσιευθεί η λύση του Ripper στο επόμενο τεύχος διορθωμένη πλήρως, έτσι ώστε να σταματήσετε να με ρωτάτε συνέχεια για το παιχνίδι αυτό και ας είναι από τα αγαπημένα μου. Η λύση του γρίφου με τους κρυστάλλους είναι η εξής: Αριθμώντας το πλαίσιο 9x8, βάλε τους με την ακόλουθη σειρά:

Στήλη 1, σειρά 2. Στήλη 2, σειρά 5. Στήλη 3, σειρά 1. Στήλη 4, σειρές 3 & 6.

Στήλη 5, σειρά 8. Στήλη 6, σειρά 4. Στήλη 7, σειρά 7. Στήλη 8, σειρά 3. Στήλη 9, σειρές 5 & 7.

Αν τα κάνεις όλα σωστά, μία δέσμη φωτός θα πέσει πάνω σε ένα βιβλίο με τον τίτλο "Horoscope". Αυτή ακριβώς η λέξη είναι και το password για το Catherine's WELL.

Οσον αφορά στις αφίσες στο electronic bulletin board, ενεργοποίησε το board. Κάνε κλικ σε καθεμία από τις οκτώ αφίσες που είναι στα αριστερά του πίνακα. Αυτό που έχεις να κάνεις είναι να βάλεις στη σωστή σειρά 5 από αυτές, έτσι ώστε να αποκαλύψεις την τοποθεσία του κρησφύγετου των Web Runners. Βρες τις 5 αφίσες που έχουν ένα νούμερο στην τελευταία γραμμή του κειμένου (εκτός από αυτή με το τηλέφωνο) και βάλε τες στη σωστή σειρά : "4, 50, 14, 42, 86". Αυτό το νούμερο (450144286) είναι το νούμερο που ανοίγει το συνδυασμό στην πόρτα των Web Runners. Αφού τις βάλεις στη σωστή σειρά (προσέχοντας να μην καλύπτουν η μία την άλλη), το πρόγραμμα θα ενεργοποιήσει αυτόματα ένα sequence. Τώρα πήγαινε στο Web Runner's loft και κάνε Look στο door lock device. Πάτα το "Code" key και τύπωσε το "450144286". Η συνέχεια δικιά σου...

Αυτά προς το παρόν και, έως τον άλλο μήνα, καλό adventuring.

■

Ξυπνάς και δεν θυμάσαι ποιος είσαι, ούτε γνωρίζεις πού ακριβώς βρίσκεσαι και πώς βρέθηκες εκεί. Ολοι λένε ότι είσαι ο Steve και ότι πρόκειται να παντρευτείς τη Stephanie. Ολοι σου συνιστούν να "μπεις" στο Lodge. Το παράξενο είναι ότι, όταν μιλάς στη Stephanie, εκείνη δεν θυμάται τίποτα. Είναι ένα μυστήριο που πρέπει να λύσεις, ένα μυστήριο γεμάτο αίμα, σε βαθμό που θα το σιχαθείς.

Του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

HARVESTER
MISSION ACCOMPLISHED!



Βάζοντας φωτιά στο Edna's Dinner.

Το παιχνίδι είναι ΑΥΣΤΗΡΩΣ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΓΙΑ ΑΝΗΛΙΚΟΥΣ, μια και περιέχει απίστευτες σκηνές βίας. Δεν έχω δει πιο "αρρωστημένο" computer game όλα αυτά τα χρόνια που ασχολούμαι με τους υπολογιστές. Αφού το τελειώσετε, στοιχηματίζω ότι δεν θα θέλετε να το ξαναδείτε στα μάτια σας, εκτός κι αν είστε...

ΠΡΩΤΗ ΜΕΡΑ

Βασικός σκοπός σου είναι να πάρεις το Lodge's application.

Στο υπνοδωμάτιό σου άνοιξε το συρτάρι και πάρε τα quarter και pen.

Βγες έξω και κάνε κλικ στην πόρτα, ακριβώς δίπλα σου (είναι κλειδωμένη). Μπες στα δεξιά σου στην κουζίνα και μίλα στη μητέρα σου. Εξάντλησε όλες τις δυνατότητες των διαλόγων (τύπωσε τη λέξη "sister" για να δεις ένα video). Βγες έξω και μίλα στον αδελφό σου Hank. Κάνε κλικ σε όποια σημεία μπορείς στο δωμάτιο. Δίπλα από την εξώπορτα πάρε μία εφημερίδα και βγες έξω. Πρόσεξε τις μπάρες στο παράθυρο στ' αριστερά σου. Μίλα στον Jimmy που βρίσκεται απέξω (πες τις 2, 2) και δώσε του την εφημερίδα. (Πρέπει να επαναλαμβάνεις καθημερινά αυτή τη διαδικασία βγαίνοντας από το σπίτι σου, διαφορετικά θα βγάλει ένα πιστόλι και θα σε σκοτώσει!) Φύγε και πήγαινε στο Post Office. Μίλα στον Boyle (πες τις 1, 1).

Μαθαίνεις για το Lodge application. Φύγε και πήγαινε στο Barbershop. Μίλα στους visitors (μάθε για τους εξωγήινους και τη military base). Πρόσεξε καλά την barber's pole (lamp), δίπλα ακριβώς από την πόρτα, και βεβαιώσου ότι είδες το σχετικό video. Φύγε και πήγαινε στο General Store. Μίλα στη Mrs Phelps (μάθε για τα "βίτσια" του Deputy Loomis). Πρόσεξε το φωτοτυπικό (copier). Κάνε examine/operate στα ράφια πίσω από τη Mrs Phelps και αγόρασε το adult magazine (κάνε use το quarter στη Mrs Phelps και θα σου δώσει το περιοδικό).

Φύγε και πήγαινε στο Pottsdam's Residence. Μίλα στους Mr και Mrs Pottsdam (μάθε για τα Wedding και Lodge). Ανέβα επάνω, αφού πάρεις άδεια. Μπες στην πρώτη πόρτα στα δεξιά σου. Κάνε operate την picture στον τοίχο. (Βλέπεις ένα video με τη Stephanie.) Ανοιξε το medicine cabinet. Πάρε τα aspirin, cough medicine, vitamins, tampons και jar of Oralube. Βγες και μπες στη δεύτερη πόρτα στα δεξιά σου. Μίλα στη Stephanie (μάθε για το Lodge και τον "πατέρα" της). Φύγε από εδώ και πήγαινε στο

Abandonned House. Μίλα στην Tescua Cramb (μάθε για τις σφήκες/wasps). Φύγε και πήγαινε στο Mortuary. Μέσα μπες στην πόρτα σ' αριστερά σου και μίλα στον Monyaham (μάθε για τους επισκέπτες στο Harvest). Γύρνα στο διάδρομο/χολ και εξέτασε/πάρε το ledger, στην επάνω αριστερή γωνία του δωματίου. Φύγε και πήγαινε στο Cemetary. Προχώρα μέχρι να δεις την Crypt (είναι της οικογένειας των Pottsdam). Φύγε και από εδώ και πήγαινε στον Fire Station. Μίλα στον Sparky, τον πυροσβέστη στα δεξιά (μάθε για τη newspaper fire). Φύγε και πήγαινε στο Newspaper Building. Πάρε το shovel (ένα αρκετά καλό όπλο) και κάνε το use πάνω στις στάχτες (ashes). Πάρε τα burnt flyer και button που βρίσκεις. Τώρα πήγαινε στον Police Station. Μίλα στους Sheriff Dwayne (μαθαίνεις για τη φωτιά) και Deputy Loomis (μαθαίνεις για τα "βίτσια" του)... Φύγε και πήγαινε στον TV Station. Μίλα στον Range Ryder (ρώτα για τη βία στην τηλεόραση) και, αφού πάρεις ένα αυτόγραφο, πήγαινε αριστερά. Μίλα στον McKnight και πρόσεξε το χρηματοκιβώτιο πίσω από την εικόνα (picture). Φύγε και πήγαινε στο School. Μίλα στον Principal. Μπες στην τάξη και μίλα στη δασκάλα (πρόσεξε πώς χτυπά τους μαθητές). Φύγε και πήγαινε στη Missile base. Κάνε οπωσδήποτε save.

Μίλα στον Colonel Buster Monroe. Πρόσεξε να μην τον θυμώσεις, διότι θα πεθάνεις προτού πεις κιχ!!! Μαθαίνεις για τα Lodge και Harvest. Φύγε και πήγαινε στο Lodge. Μίλα στον Sergeant at Arms (μαθαίνεις για το Lodge's application). Φύγε και πήγαινε στο Meat Plant. Μίλα στον Pat O'Reilly. Πάρε το



Παρακολουθώντας τον εμπρησμό του TV Station.

meat slip που πρέπει να υπογράψει ο πατέρας σου. Φύγε και πήγαινε στο Edna's Dinner. Μίλα στην Edna και την κόρη της, Karin. Μίλα στο σερίφη Dwayne. Ανοιξε το συρτάρι στ' αριστερά και πάρε το screwdriver. Φύγε και πήγαινε στο Post Office. Μίλα στον Boyle για το button και μετά κάνε use το button πάνω του. Πες την 2 (σου ζητά έμμεσα μία ανταλλαγή). Τώρα φύγε και πήγαινε στον Police Station. Ο σερίφης Dwayne θα λείπει. (Σύμφωνα με αρκετές λύσεις πρέπει να έχεις ήδη πάει στην Αστυνομία, αλλά είναι λάθος. Ο σερίφης ΔΕΝ θα



Βρίσκοντας το περίφημο Bake Sale!!!

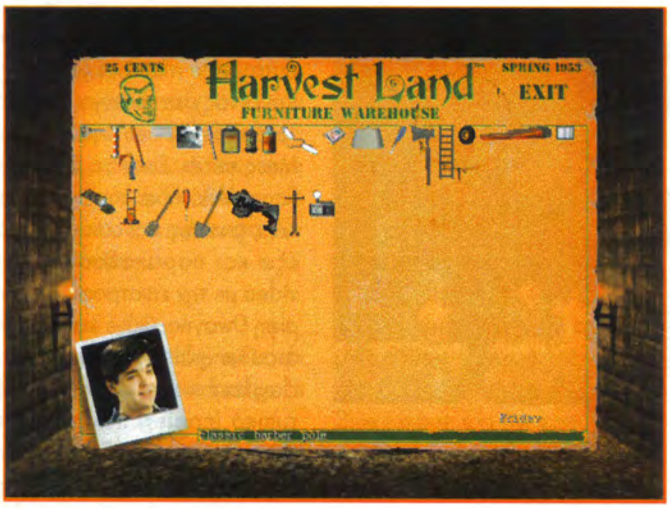
είναι εκεί, ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ αφού μιλήσεις και δείξεις στον Boyle το button. Πρόσεξε καλά αυτό το σημείο διότι είναι πολύ σημαντικό.) Δώσε στον Deputy Loomis το adult magazine.

Πες την 1. Μόλις αυτός φύγει, άνοιξε το συρτάρι του γραφείου και πάρε τα checkbook, key και note. Διάβασέ τα. (Στο inventory σου κάνε δεξί κλικ σε αυτά με το mouse. Εκβιασμός.) Κάνοντας use το key στην πόρτα στα δεξιά σου την ανοίγεις. Μπες μέσα. Είναι το Evidence Room. Από εδώ πάρε τα sneakers, gas can και camera. Βγες έξω και παρακολούθησε το video με την επιστροφή του σερίφη Dwayne. Φύγε και πήγαινε στο General Store. Κάνε use τα checkbook και note στο φωτοτυπικό (copier). Πήγαινε στο Post Office και δώσε στον Boyle το gas can. Επιτέλους, παίρνεις το πολυπόθητο Lodge



Στο Lodge με τον Sergeant at Arms.

application. Φύγε και πήγαινε στο Edna's Dinner. Μίλα στο σερίφη Dwayne, δώσε του το photocopy of checkbook, πες τις 2 & 1 και μετά δώσε του το note (το κανονικό) και πες την 2 (παίρνεις την "Get Out of Jail Free" card). Τώρα στο inventory σου κάνε use το στυλό σου (pen) πάνω στο Lodge application για να το συμπληρώσεις. Φύγε και πήγαινε στο Lodge. Κάνε use το completed Lodge application στον Sergeant at Arms. Η πρώτη μέρα τελειώνει εδώ, καθώς παρακολουθείς ένα ενδιαφέρον video. Πηγαίνεις σπίτι σου.



Δείγμα του inventory σου.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΕΡΑ (πρωί)

Βασικός σκοπός σου είναι να πάρεις την πρώτη αποστολή σου από τον Sergeant at Arms.

Βγες από το υπνοδωμάτιό σου και μπες στην κουζίνα. Μίλα στη μητέρα σου. Βγες έξω και μίλα στον αδελφό σου Hank. Προσπάθησε πάλι να μπεις στο υπνοδωμάτιο του πατέρα σου. Τίποτα. Πάρε δίπλα από την εξώπορτα μία εφημερίδα και βγες έξω. Μίλα στον Jimmy που βρίσκεται απέξω (πες τις 2, 2) και μετά δώσε του την εφημερίδα. Δώσε του τα sneakers. Σε αντάλλαγμα θα σου δώσει το κλειδί για το school broom closet, καθώς και μερικές "πληροφορίες" για τα συναισθηματικά του Principal. Πήγαινε στο Lodge και μάθε την πρώτη αποστολή σου από τον Sergeant at Arms. Φύγε και πήγαινε στο Johnson's House. Κάνε save. Πάρε το screwdriver από το inventory και κάνε το click στο αυτοκίνητό του. Ο Johnson θα σε σκοτώσει. Μπορείς να αμυνθείς με το shovel, αλλά, ακόμη κι αν τον σκοτώσεις, θα πας στην ηλεκτρική καρέκλα. Κάνε restore τη θέση που έσωσες πριν από λίγο. Φύγε και πήγαινε στο Abandonned House. Μίλα στην Tescua Cramb.

Δείξε της τα tampons. Φύγε και πήγαινε στους Pottsdam, ανέβα πάνω και μίλα στη Stephanie. (Δες πάλι, αν θες, από την τρύπα που βρίσκεται πίσω από την picture στην τουαλέτα, ένα ακόμη "ενδιαφέρον video.) Φύγε και πήγαινε στη Missile Base. Κάνε οπωσδήποτε save και μίλα στον Colonel Buster Monroe. Πες του ότι "τα llamas σε φοβούνται και ότι οι πυροσβέστες δεν είναι κομμουνιστές"!!! (Αν δεν του μιλήσεις σωστά... έχασες το κεφάλι σου και όχι μόνο...) Φύγε και πήγαινε στο School. Κάνε use το broom closer key στην πόρτα του broom closet. Μόλις ανοίξει η πόρτα, κάνε use την camera στο ανοιχτό πια broom closet (πάνω στη δασκάλα και στον Principal). Πες τις 2, 2. Τους εκβιάζεις και παίρνεις το baseball bat.

Τώρα πια φύγε και πήγαινε στο Edna's Dinner. Κάνε use τα tampons στην Karin. Φύγε και πήγαινε στο Post Office. Μη μπεις μέσα αλλά στο δρόμο, στο κάτω μέρος της οθόνης, όπου γίνονται τα έργα παρατήρησε και προσπάθησε να πάρεις το manhole key. Δεν γίνεται τίποτα. Πάρε από το inventory σου το jar of Oralube και κάνε το use στο manhole key. Χαλαρώνει και τώρα πια μπορείς να το πάρεις. Πάρε το και φύγε από εδώ. Ερχεται η νύχτα.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΕΡΑ (νύχτα)

Βασικός σκοπός σου είναι να "σημαδέψεις" το αυτοκίνητό του Johnson. Παράλληλα, πρέπει να δεις και τον Mr Pottsdam να σκάβει στο νεκροταφείο.

Ξεκινώντας πήγαινε στο Johnson's House. Εξω από το σπίτι, παρατήρησε στο δρόμο το manhole cover. Χρησιμοποίησε το manhole key από το inventory σου πάνω στο manhole cover για να το ανοίξεις. Μπες μέσα σε αυτό, κάνοντας examine/operate τον ανοιχτό υπόνομο. Κάτω κάνε use το shovel στο corroded wall, στο πιο δεξί μέρος του βορινού τοίχου, ακριβώς στα δεξιά των σωληνώσεων.

Σκάβεις μία τρύπα. Μπες μέσα. Προχώρα όλο δεξιά (τρεις οθόνες), μέχρι να βρεθείς στο γκαράζ του Mr Johnson. Πάρε το furniture dolly και το pitchfork από τον τοίχο στ' αριστερά σου. Κάνε operate το workbench. Πάρε το Phillips screwdriver. Κάνε το use πάνω στο αυτοκίνητο (ένα περίφημο Tucker!!). Αφού το σημαδέψεις, φύγε ακολουθώντας τον ακριβώς αντίθετο δρόμο.

Φύγε και πήγαινε στο νεκροταφείο (cemetery). Προχώρα μέχρι να δεις τον Mr Pottsdam να σκάβει. Μίλα του. Πρόσεξε πόσο παράξενα συμπεριφέρεται. Πάρε οπωσδήποτε τα σπίρτα (matches) από το έδαφος, στο κάτω μέρος και προς τα δεξιά της οθόνης. Τώρα φύγε και πήγαινε πίσω στο Lodge. Μίλα στον Sergeant at Arms. Του αναφέρεις τι έκανες. Σου αναθέτει τη δεύτερη αποστολή σου. Απάντησε την 1 (ότι την αποδέχεσαι). Αυτόματα η δεύτερη μέρα τελειώνει εδώ και παρακολουθείς ένα ενδιαφέρον video. Πηγαίνεις σπίτι σου.

ΤΡΙΤΗ ΜΕΡΑ (πρωί)

Βασικός σκοπός σου είναι να σώσεις τη μικρή Karin και να βρεις τα απαραίτητα εργαλεία για να "παραβιάσεις" τον Πυροσβεστικό Σταθμό.

Βγες από το υπνοδωμάτιό σου και μπες στην κουζίνα. Μίλα στη μητέρα σου. Σου λέει για την Karin. Βγες έξω και μίλα στον αδελφό σου Hank. Προσπάθησε πάλι να μπεις στο υπνοδωμάτιο του πατέρα σου. Τίποτα. Πάρε δίπλα από την εξώπορτα μία εφημερίδα και βγες έξω. Μίλα στον Jimmy που βρίσκεται απέξω (πες τις 2, 2) και δώσε του την εφημερίδα.

Τώρα πήγαινε κατευθείαν στο νεκροταφείο (cemetary) και προχώρα μέχρι να δεις το μικρό τραπέζι/πάγκο (picnic table). Κάνε σε αυτό examine/operate για να το μετακινήσεις. Κάνε use το shovel στο fresh grave.



Πολεμώντας το σκύλο μέσα στην κρύπτη.

Σκάβεις και βρίσκεις ζωντανή τη μικρή Karin. (Αν αργήσεις να έρθεις εδώ, θα τη βρεις νεκρή. Στην περίπτωση αυτή, επιστρέφοντας στη μητέρα της το purse που βρίσκεις εδώ, θα σου δώσει τη χρηματική αμοιβή που έχει ανακοινώσει.) Μίλα της και μετά φύγε προς τ' αριστερά. Η μικρή θα σε ακολουθήσει. Οδήγησέ την πίσω στο Edna's Dinner και μίλα στη μητέρα της. Αυτή θα σου δώσει τα χρήματα της αμοιβής. Φύγε και πήγαινε στο General Store. Κάνε operate τα shelves πίσω από τη Mrs Phelps και πρόσεξε τα wrench και tape. Κάνε use τα reward



Μπαίνοντας, επιτέλους, στο δωμάτιο του πατέρα σου.



Σώζοντας από τον ενταφιασμό τη μικρή Karin.

money στη Mrs Phelps και θα αγοράσεις τα wrench και tape. Κάνε πάλι operate τα shelves πίσω της και πάρε (examine/pick up) τα wrench και tape. Φύγε και πήγαινε στο Pottsdam's Residence. Πήγαινε και μίλα στον Mr Pottsdam. Πες του τις 1, 1 & 2 και κατόπιν πληκτρολόγησε τη λέξη "molest". Πες του ότι ξέρεις πως κάνει "μπανιστήρι" στη Stephanie. Πες του να φτιάξει/βουλώσει την τρύπα. Εν συνεχεία, ανέβα επάνω και μίλα στη Stephanie. (Αν θες, κοίτα πάλι από την τρύπα πίσω από την picture στην τουαλέτα ακόμη ένα "ενδιαφέρον" video.) Πες της τις 1, 1. Κάνετε έρωτα, ενώ παρατηρείς τον Mr Pottsdam να κοιτάζει πάλι από την τρύπα!!! Φύγε και πήγαινε στο Johnson's Residence. Μίλα δύο φορές στον Mr Johnson. Φύγε και πήγαινε σπίτι σου. Κάνε οπωσδήποτε save. Στο καθιστικό, όπως μπαίνεις, κάνε use το furniture dolly στο cabinet, στον τοίχο δίπλα στην εξώπορτα.

Βρίσκεις το συναγερμό του παραθύρου του δωματίου του πατέρα σου. Κάνοντας examine/operate to security alarm τον απενεργοποιείς. Τώρα βγες έξω και πήγαινε κοντά στο καγκελόφραχτο παράθυρο. Κάνε use το Phillips screwdriver στις security bars, στο παράθυρο του δωματίου του πατέρα σου, στην αριστερή άκρη του σπιτιού, όπως κοιτάζεις. Κάνε operate το ανοικτό πια window και μπαίνεις μέσα. Μίλα στον πατέρα σου, βλέπεις ακόμη ένα ανατριχιαστικό video και στη συνέχεια σου υπογράφει το meat permission slip. Ξαναμίλα του και πληκτρολόγησε τη λέξη "Lodge". Κάνε examine στα sex toys και κατόπιν φύγε από το δωμάτιο. Εξω πήγαινε στο Meat plant και δώσε το υπογεγραμμένο meat permission slip στον Pat O'Reilly. Αυτός σου δίνει ένα κομμάτι κρέας (chunk of meat). (Εναλλακτικά, μπορείς να τον σκοτώσεις.) Γύρνα στο σχολείο και στο διάδρομο στο βάθος κάνε examine/operate το fire alarm. Ξεκινά η Πυροσβεστική για να έρθει εδώ. Φύγε γρήγορα και πήγαινε στον Fire Station. Από το γκαράζ στ' αριστερά πάρε τα fireaxe και ladder. Φύγε από τον Πυροσβεστικό Σταθμό προς κάποια άλλη περιοχή. "Ερχεται" η νύχτα.



Στο γκαράζ του Mr Johnson με την πανέμορφη Tucker.

ΤΡΙΤΗ ΜΕΡΑ (νύχτα)

Βασικός σκοπός σου είναι να πάρεις το ύφασμα από τον Fire Station.

Ξαναγύρνα αμέσως στην οθόνη της Πυροσβεστικής. Αφού κάνεις οπωσδήποτε save, μπες μέσα στο κτίριο. (Αν καθυστερήσεις, θα σε πιάσουν και θα σε οδηγήσουν στη φυλακή.) Κάνε use το chunk of meat στο σκύλο. Κάνε examine/operate στο λευκό σεντόνι (sheet). Μίλα στο Male Model. Πες τις 1, 1. Τώρα κάνε examine/operate τον light switch που βρίσκεται στον επάνω τοίχο και ακριβώς δίπλα στη δεξιά γωνία που σχηματίζει. Ανάβεις τα φώτα. Κάνε use τη ladder στο αριστερό wall light. Βρίσκεις και παίρνεις το mauve cloth. Τώρα φύγε έξω και βγες προς το χάρτη της περιοχής. Αυτόματα η τρίτη μέρα τελειώνει εδώ και παρακολουθείς ένα ενδιαφέρον video. Πηγαίνεις σπίτι σου.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΜΕΡΑ (πρωί)

Βασικός σκοπός σου είναι να αναλάβεις την επόμενη αποστολή από το Lodge.

Βγες από το υπνοδωμάτιό σου και μπες στην κουζίνα. Μίλα στη μητέρα σου. Βγες έξω και μίλα στον αδελφό σου Hank. Πάρε δίπλα από την εξώπορτα μία εφημερίδα και βγες έξω. Μίλα στον Jimmy που βρίσκεται απέξω (πες τις 2, 2) και μετά δώσε του την εφημερίδα. Πήγαινε στο Pottsdam's Residence. Μίλα πάλι στον Mr Pottsdam. Ανέβα πάνω και μίλα στη Stephanie. Από εσένα εξαρτάται το αν θα της πεις την αλήθεια ή ψέματα. Αν θέλεις να της πεις την αλήθεια, πες τις 1, 2, 2. Πήγαινε στο Edna's Dinner και πάρε το cake cover.

Φύγε και πήγαινε στο νεκροταφείο (cemetery). Προχώρα μέχρι να φθάσεις στην crypt των Pottsdam. Εδώ κάνε use τη ladder στην crypt. Πάνω κάνε use το fireaxe στο skylight για να σπάσεις το τζάμι. Εξοπλίσου με το pitchfork και κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Τώρα μπες στην κρύπτη. Πολέμησε το σκυλί. Πρέπει οπωσδήποτε να το σκοτώσεις (δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο). Αν έχεις τραυματιστεί άσχημα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα από τα αντικείμενα που σου δίνουν ζωή/ενέργεια/ υγεία (π.χ. χρησιμοποιείς την ασπιρίνη κάνοντάς την κλικ στη φωτογραφία με το πρόσωπό σου που είναι στο inventory σου). Κάνε examine/operate τη sarcophagus. Πρόσεξε ότι είναι άδεια. Βγες έξω από την κρύπτη και φύγε από το νεκροταφείο.

Πήγαινε στο Lodge και δώσε το mauve cloth στον Sergeant at Arms. Σου αναθέτει την επόμενη αποστολή. Απάντησε την 1 και φύγε από εδώ. Ερχεται η νύχτα.



Πιάνοντας στα πράσα τον Principal με τη δασκάλα.

ΤΕΤΑΡΤΗ ΜΕΡΑ (νύχτα)

Ο αντικειμενικός σκοπός σου είναι να κλέψεις την barber's pole (lamp) από το κουρείο.

Πήγαινε στο Barber Shop και κάνε use την tape στο τζάμι της πόρτας (door). Κάνε use to fireaxe στο taped window για να σπάσεις την πόρτα. Μπες μέσα. Κάνοντας examine/operate τον light switch που βρίσκεται στον τοίχο, δεξιά από το κεφάλι του προβάτου, ακριβώς πάνω από το πρώτο διπλό κάθισμα, κλείνεις τα φώτα. Τώρα κάνε use to straight-slot screwdriver στην barber's pole (lamp) και πάρε την. Φύγε έξω και πήγαινε στον γενικό χάρτη της περιοχής.

Αυτόματα η τέταρτη μέρα τελειώνει εδώ και παρακολουθείς ένα ενδιαφέρον video. Πηγαίνεις σπίτι σου.

ΠΕΜΠΤΗ ΜΕΡΑ (πρωί)

Βασικός σκοπός σου είναι να αναλάβεις την τελευταία αποστολή.

Βγες από το υπνοδωμάτιό σου και μπες στην κουζίνα. Μίλα στη μητέρα σου. Ρώτα την για το bake sale. Βγες έξω και μίλα στον αδελφό σου Hank. Πάρε δίπλα από την εξώπορτα μία εφημερίδα και βγες έξω. Μίλα στον Jimmy που βρίσκεται απέξω (πες τις 2, 2) και μετά δώσε του την εφημερίδα.

Πήγαινε στο Barber Shop και μίλα στους Mr Swell και Mr Parsons. Κάνε examine το καρβουνιασμένο sheep!!! Φύγε και πήγαινε στο Pottsdam's Residence. Μίλα πάλι στον Mr Pottsdam. Ανέβα επάνω και μίλα στη Stephanie. Από σένα εξαρτάται το αν θα της πεις την αλήθεια ή ψέματα. Αν θέλεις να της πεις την αλήθεια, πες την 2.

Φύγε και πήγαινε στο mortuary. Προχώρα βόρεια, εν συνεχεία νότια και βρίσκεσαι στην εκκλησία. Εδώ κάνε examine/operate το casket. Βλέπεις ακόμη ένα ανατριχιαστικό video. Κάνε use την camera σου στο casket για να τραβήξεις μία φωτογραφία και πήγαινε πίσω. (Κινείσαι πρώτα νότια και μετά βόρεια. Από εδώ μπαίνεις στ' αριστερά.) Κάνε use casket photo στον Mr Moynahan. Πες τις 2, 1 και παίρνεις την Astro-Glue.

Τώρα πια πήγαινε πίσω στο Lodge και δώσε το barber's pole (lamp) στον Sergeant at Arms. Πες τις 1, 2. Σου αναθέτει την τελευταία αποστολή. Φύγε/Βγες στο χάρτη της περιοχής. Ερχεται η νύχτα.

ΠΕΜΠΤΗ ΜΕΡΑ (νύχτα)

Εχεις δύο βασικούς σκοπούς. Ο πρώτος είναι να μπεις στο Bake Sale και ο δεύτερος να κάψεις το Edna's Dinner!!!

Πήγαινε κατευθείαν στον TV Station και παρακολούθησε τον εμπρησμό. Πήγαινε στο School. Μπες στο χολ και μετά στην πόρτα που βρίσκεται βόρεια και δεξιά (στα δεξιά του fire alarm). Μίλα σε όποια PTA mom θέλεις. Πες την 3 και μετά κατέβα νότια, πατώντας πάνω στην κάθετη πράσινη γραμμή. Ερχονται και λένε για τη φωτιά στον TV Station.

Φύγε και πήγαινε στον Fire Station. Μπες μέσα και κάνε examine/operate το sheet. Βρίσκεις το male model νεκρό!!! Φύγε και πήγαινε στο Edna's Dinner. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Κάνε use την tape στην door. Ακολούθως κάνε use το fireaxe στο taped window και το σπάζεις. Μπες μέσα. Κάνε use την Astro-Glue στο the cake cover, μέσα στο inventory σου. Κάνε use το cake cover (με την κόλλα στις άκρες) στο smoke alarm στο ταβάνι (το κόκκινο φωτάκι στο ταβάνι). Τώρα κάνε examine/operate το grease fryer και αμέσως use τα matches στο ανοιχτό grease fryer. Φύγε αμέσως έξω και πήγαινε στον γενικό χάρτη της περιοχής.

Αυτόματα η πέμπτη μέρα τελειώνει εδώ και παρακολουθείς ένα ενδιαφέρον video. Πηγαίνεις σπίτι σου.

Η συνέχεια της λύσης με την τελευταία μέρα και τα τρία επίπεδα του Lodge θα παρουσιαστεί στο επόμενο τεύχος.

■

The GAME NET
COMPULINK

Μαζί σας, φίλοι μου, και αυτόν το μήνα, πιστοί στο καθιερωμένο πια ραντεβού μας. Τα σχολεία, βέβαια, μπορεί να άνοιξαν και τα μαθήματα να ξεκίνησαν, ωστόσο οι μονομαχίες των παικτών στο GameNet συνεχίζονται αδιάλειπτα, με πολλούς νέους επίδοξους πρωταθλητές των κάθε λογής multiplayer games να έχουν στελεχώσει τις "γραμμές πυρός" του.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Ultimate Sinner

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΑΣ ΚΕΡΑΚΙ

Μερικές φορές, ο χρόνος φαίνεται πως κυλά τόσο γρήγορα και τόσο ευχάριστα, που με δυσκολία καταλαβαίνουμε και αισθανόμαστε το πέρασμά του. Αυτό πρέπει να συνέβη και με την περίπτωση του GameNet, αφού μάλλον ελάχιστοι από εσάς συνειδητοποιήσατε πως έφθασε το πλήρωμα του χρόνου για τον εορτασμό των πρώτων γενεθλίων του!

Καθώς η συγκεκριμένη επέτειος προσφέρεται για αναπόληση, ας ανατρέξουμε σε μερικές από τις σημαντικότερες στιγμές της ιστορίας του μεγάλου δικτύου των on-line games στη χώρα μας.

Πρώτη μεγάλη πρόκληση για το νεοσύστατο εκείνη την περίοδο GameNet η Infosystem '96. Ας δούμε ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα από το "PC Master" Οκτωβρίου 1996:



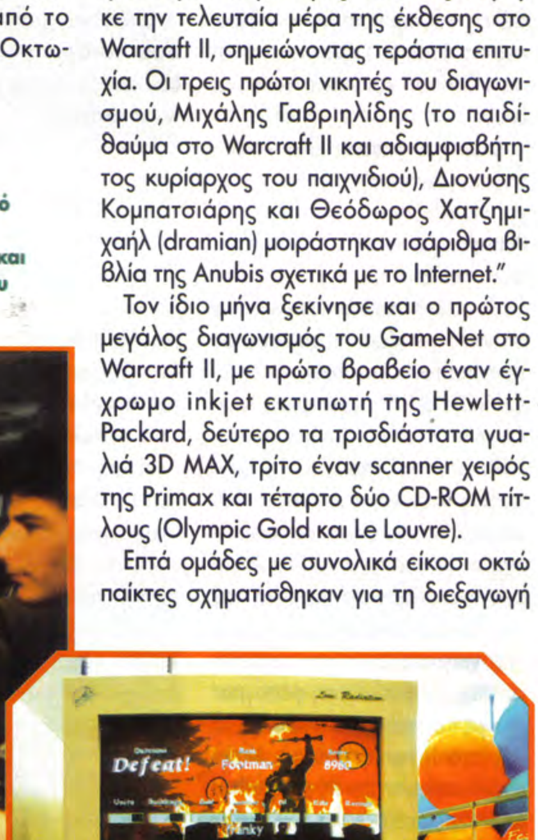


Στιγμιότυπα από παλαιότερους διαγωνισμούς και εκδηλώσεις του GameNet.

"Το GameNet, φυσικά, δεν μπορούσε παρά να κάνει αισθητή την παρουσία του και στη μεγαλύτερη έκθεση Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας, την καθιερωμένη πλέον Infosystem, η οποία διεξήχθη και φέτος, όπως εξάλλου κάθε χρόνο, στις εγκαταστάσεις της Διεθνούς Εκθέσης Θεσσαλονίκης, κατά το διάστημα 2-6 Οκτωβρίου. Δύο υπολογιστές Pentium, στημένοι στο μπροστινό τμήμα του περιπτέρου, ήταν διαρκώς συνδεδεμένοι με το GameNet, και είναι μάλλον περιττό να σας πούμε πως σχεδόν ποτέ δεν έμειναν άδειοι! Επικές μάχες στα Warcraft, Command and Conquer και Duke Nukem 3D βρίσκονταν συνεχώς σε εξέλιξη, ενώ οι gamers κυριολεκτικά δεν έπαιρναν ανάσα, καθώς οι αναμετρήσεις διαδέχονταν η μία την άλλη. Αποκορύφωμα όλων ήταν ο μίνι διαγωνισμός, ο οποίος στήθηκε την τελευταία μέρα της έκθεσης στο Warcraft II, σημειώνοντας τεράστια επιτυχία. Οι τρεις πρώτοι νικητές του διαγωνισμού, Μιχάλης Γαβριηλίδης (το παιδί-θαύμα στο Warcraft II και αδιαμφισβήτητος κυρίαρχος του παιχνιδιού), Διονύσης Κομπατσιάρης και Θεόδωρος Χατζημιχαήλ (dramian) μοιράστηκαν ισάριθμα βιβλία της Anubis σχετικά με το Internet."

Τον ίδιο μήνα ξεκίνησε και ο πρώτος μεγάλος διαγωνισμός του GameNet στο Warcraft II, με πρώτο βραβείο έναν έγχρωμο inkjet εκτυπωτή της Hewlett-Packard, δεύτερο τα τρισδιάστατα γυαλιά 3D MAX, τρίτο έναν scanner χειρός της Primax και τέταρτο δύο CD-ROM τίτλους (Olympic Gold και Le Louvre).

Επτά ομάδες με συνολικά είκοσι οκτώ παίκτες σχηματίσθηκαν για τη διεξαγωγή



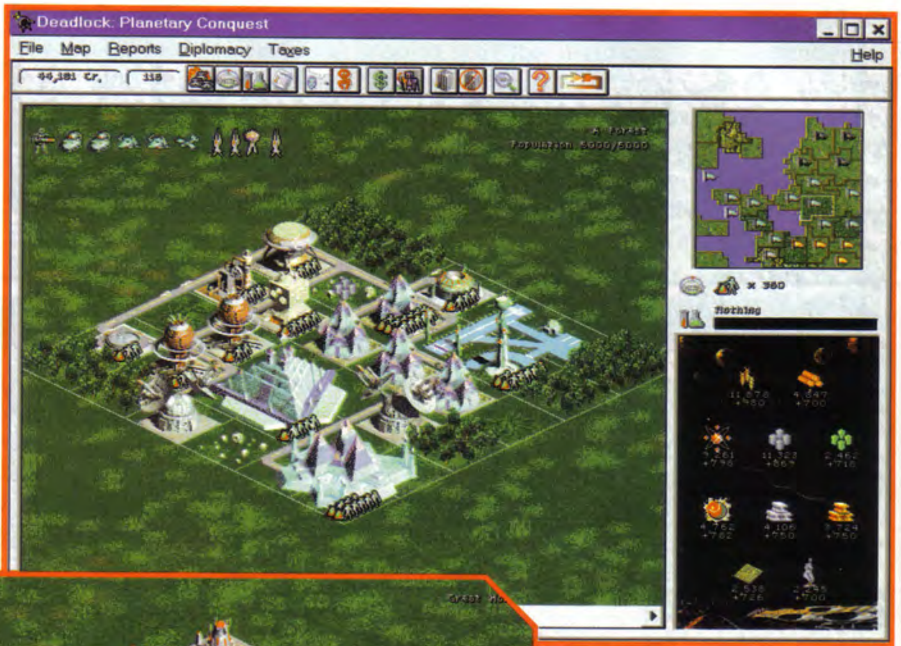
του πρώτου αυτού τουρνουά, στο οποίο νικητής αναδείχθηκε ο bond (Χριστόφορος Χατζηκομής), ύστερα από επικές μάχες και αρκετούς γύρους που κράτησαν αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών, κορυφώνοντας την ένταση και την αγωνία.

Στο μεταξύ, το GameNet δεν παρέλειψε να κάνει αισθητή την παρουσία του στην έκθεση Multimedia Show '96, η οποία διεξήχθη το διάστημα 1-3 Νοεμβρίου 1996 στο γνωστό αθηναϊκό ξενοδοχείο "Holiday Inn". Για πρώτη φορά το GameNet είχε δικό του περίπτερο, ενώ ένας mini-διαγωνισμός στο Warcraft II ξεσήκωσε για ακόμη μία φορά τους gamers, αναδεικνύοντας τελικά τροπαιούχο τον Παναγιώτη Γκιόκα, γνωστό ήδη παίκτη του GameNet με το ψευδώνυμο tiger.

Το 1997 ξεκίνησε με δύο νέους on-line διαγωνισμούς στα Warcraft II και Duke Nukem 3D, όπου σημειώθηκαν περί τις πενήντα συμμετοχές, με τελικούς νικητές τον Παναγιώτη Γκιόκα στο Warcraft II (είχε ήδη αρχίσει να δημιουργεί την προσωπική ιστορία του στο δημοφιλές αυτό παιχνίδι) και τον Λουκά Σταυρίδη (them) στο Duke Nukem 3D.

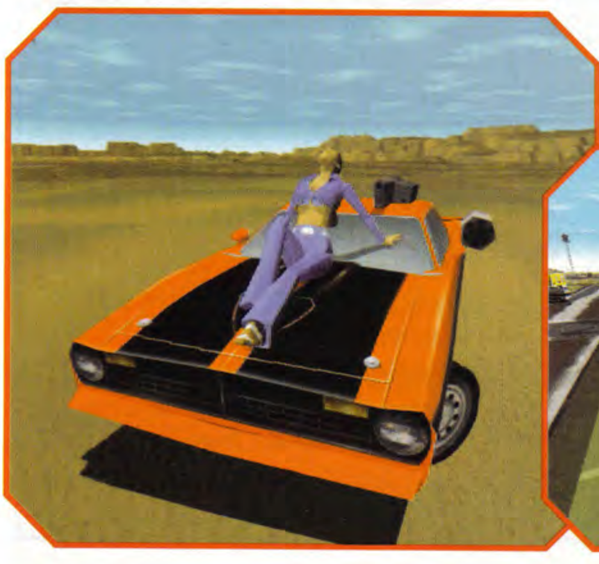
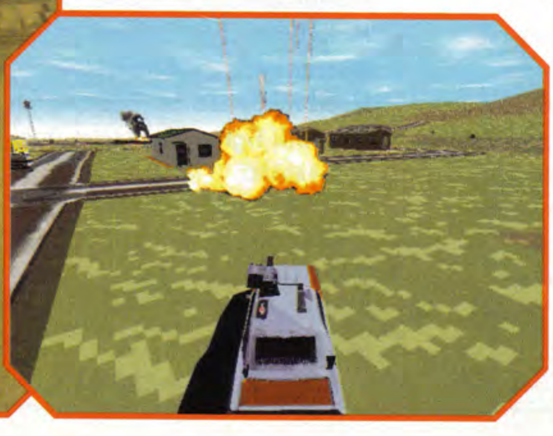
Λίγο πριν, το GameNet έβγαινε για ακόμη μία φορά "εκτός των τειχών". Οπως γράφαμε στο "PC Master" Μαρτίου 1997 "ανεπανάληπτη υπήρξε η παρουσία του GameNet στην έκθεση Internet Show, που διεξήχθη με μεγάλη επιτυχία το τριήμερο 28 Φεβρουαρίου - 2 Μαρτίου στο γνωστό αθηναϊκό ξενοδοχείο 'Holiday Inn'. Οι κονκάρδες, τα μπλουζάκια και τα ενημερωτικά φυλλάδια του GameNet έγιναν ανάρπαστα, ενώ οι δύο υπολογιστές που βρίσκονταν στο περίπτερο του GameNet και ήταν συνεχώς συνδεδεμένοι με αυτό δεν έπαψαν να λειτουργούν ούτε στιγμή, καθώς οι gamers εναλλάσσονταν μεταξύ τους δίνοντας ομηρικές μάχες στα Diablo, Duke Nukem 3D και Red Alert. Την τελευταία μέρα της έκθεσης, το GameNet επιφύλαξε μια έκπληξη για τους φίλους του: έναν διαγωνισμό στο Red Alert, ο οποίος εξελίχθηκε σε πραγματικό happening, δημιουργώντας πανδαιμόνιο στο περίπτερό μας και ανεβάζοντας την αδρεναλίνη των παικτών στο μέγιστο δυνατό βαθμό."

Οι τρεις πρώτοι νικητές -Μάρκος Χαρατζάς, Ηλίας Πολυχρονόπουλος και Γιώργος Καλλιαμπάκος- μοιράστηκαν δώρα συνολικής αξίας άνω των 80.000 δρχ.





DEADLOCK

INTERSTATE 76

Τα δύο επόμενα on-line τουρνουά μας διεξήχθησαν στο Warcraft II και το TetriNet, με βραβεία η αξία των οποίων αυτή τη φορά έφθανε τις 140.000 δρχ. Οι συμμετοχές ξεπέρασαν τις εβδομήντα, ενώ πρώτοι των πρώτων αναδείχθηκαν, όπως είδαμε αναλυτικά στο προηγούμενο τεύχος, οι Αλέξανδρος Κλωνάρης (riegel) και Λουκάς Σταυρίδης, ο οποίος μετά το Duke Nukem 3D σάρωσε για ακόμη μία φορά τους πάντες στο TetriNet.

Φυσικά, δεν σταματάμε εδώ. Αν και πιστεύουμε πως δεν υπάρχει περίπτωση να βρείτε άλλο on-line δίκτυο με τόσο μεγάλη δραστηριότητα και εξέλιξη σε παγκόσμιο επίπεδο, παρ' όλα αυτά δεν είμαστε ακόμα ικανοποιημένοι. Γι' αυτό το λόγο φροντίζουμε να σας τροφοδοτούμε με νέες εκπλήξεις, ώστε να σας κρατάμε σε εγρήγορση. Άλλωστε, σκοπεύουμε να ανάψουμε πολλά ακόμα κεράκια στην τούρτα της διασκέδασης και του gaming...

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GAMENET

Πολλοί φίλοι μάς ρωτάνε ποια ακριβώς είναι τα παιχνίδια που υποστηρίζονται από το GameNet. Σε απάντησή τους σημειώνουμε πως τα περισσότερα νέα games που μπορούν να παιχθούν μέσω δικτύου IPX είναι συμβατά και με το GameNet. Η κατασκευάστρια εταιρία του Kali (του προγράμματος, δηλαδή, που χρησιμοποιεί το GameNet ως client/server software) έδωσε στη δημοσιότητα μία "επίσημη" λίστα με τα σημαντικότερα εμπορικά παιχνίδια που υποστηρίζει, τα οποία μπορούν να παιχθούν και από το GameNet (η λίστα ανανεώνεται διαρκώς, καθώς εμπλουτίζεται με τους νέους τίτλους που κυκλοφορούν). Ας δούμε ποια είναι τα εν λόγω παιχνίδια μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές:

688(i) Hunter/Killer - Electronic Arts/Janes
A-10 Cuba - Activision
Apache - Interactive Magic
Atomic Bomberman - Interplay productions
ATF/ATF Gold - Electronic Arts
Baldies - Panasonic Interactive Media
Battleship - Hasbro Interactive
Big Red Racing - Eidos Intreractive
Blood - Monolith Productions
Carmageddon - SCi Software
Comanche 3 - Novalogic
Command & Conquer - Westwood Studios
Command & Conquer - Red Alert - Westwood Studios
Cyberstorm - Sierra On-Line
Darklight Conflict - Electronic Arts
Deadlock - Accolade
Deadly Games - Sir-Tech Software
Death Rally - Apogee Software
Descent/Descent 2 - Parallax Software
Demolition Derby 2 - Psygnosis Software
Diablo - Blizzard Entertainment
Doom/Doom 2/Ultimate Doom - id Software
Duke Nukem 3D - 3D Realms
EF2000/Super EF-2000 - Ocean
Extreme Assault - Blue Byte Software
F/A-18 Hornet - Graphism Software
F-22 Lightning - NovaLogic
Fire Fight - Epic MegaGames
Gambit Internet Chess
G-Nome - 7th Level Software
Hellbender - Microsoft
Heretic/Hexen - Raven Software
Heroes of Might & Magic 2 - 3DO
Internet Chess - Beh Software
Interstate 76 - Activision
Jack Nicklaus 4 - Accolade
Krush Kill and Destroy - Electronic Arts
Legal Crime - Byte Enchanters
Links LS - Access Software
Lords of the Realm 2 - Sierra
Master of Orion 2 - MicroProse
Mechwarrior 2 (w/NetMech) - Activision
Mechwarrior 2: Mercenaries - Activision
Monster Truck Madness - Microsoft
Mortal Kombat 3 - GT Interactive
Moto Racer - BMG Software
Nascar Racing - Sierra On-Line
Need for Speed SE - Electronic Arts
Network Fighter Duel (Net Duel) - Philips Media
One Must Fall: 2097 - Epic Megagames
Outlaws - LucasArts
Outpost 2 - Sierra On-Line
POD - Ubisoft
Quake - id Software
Redneck Rampage - Interplay
Rise of the Triad - Apogee
Risk - Hasbro Interactive
Road Rash - Electronic Arts
Scarab - Electronic Arts
Screamer - Virgin Interactive Entertainment
Shattered Steel - Interplay
Shadow Warrior - 3D Realms
Shell Shock - Domark Software
Skynet - Bethesda Software
Speed Haste - Friendware
Sports Illustrated Pro Football - MicroLeague
Star Command - GT Interactive
Su-27 Flanker - SSI Online
Super Karts - Virgin Interactive Entertainment
Terminal Velocity - Apogee
Top Gun - Spectrum HoloByte
Triple Play 97 - Electronic Arts
Tyrian - Epic
USNF 97 - Electronic Arts
VR Pool - Interplay
Warcraft/Warcraft 2 - Blizzard Entertainment
War Wind - SSI Online
WarBirds - Interactive Creations Inc.
Werewolf vs Comanche - Novalogic
Wing Commander Armada - Electronic Arts
X-Wing vs TIE Fighter - LucasArts

ΟΙ ΝΕΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΑΣ

Δύο νέα on-line τουρνουά ξεκινούν σύντομα στο GameNet (προλαβαίνετε να εγγραφείτε και να δηλώσετε συμμετοχή) στα Warcraft II και TetriNet. Αναλυτικές λεπτομέρειες και ρεπορτάζ από τους πρώτους αγώνες θα έχουμε στο επόμενο τεύχος. Προς το παρόν, ας δούμε ποια θα είναι τα δώρα για τους τρεις πρώτους νικητές κάθε τουρνουά.

Στους πρώτους νικητές απονέμεται από ένας σκληρός δίσκος Caviar 1.2GB αξίας 58.000 δρχ.

Στους δεύτερους νικητές από δύο CD games (Master of Orion 2 - KKND) αξίας 21.000 δρχ.

Στους τρίτους από ένα CD game (U.S. Navy Fighters 97) αξίας 11.000 δρχ.

Η συνολική αξία των δώρων, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε, ανέρχεται στις 180.000 δρχ., ωστόσο με την είσοδό σας στο GameNet θα διαπιστώσετε πως μεγαλύτερη χαρά προσφέρει όχι τόσο η διεκδίκηση των επάθλων όσο η ίδια η συμμετοχή, ο συναγωνισμός και το ομαδικό πνεύμα!

Τα βραβεία αποτελούν ευγενική προσφορά του καταστήματος Game Connection (Αλεξ. Σβώλου 55, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031 - 286991), το οποίο και ευχαριστούμε θερμά.



OUTLAWS



Ωρα, όμως, να σας αποχαιρετήσουμε. Ραντεβού τον Νοέμβριο με νεότερα από το πιο... παιχνιδιάρικο δίκτυο της χώρας! ■

ΔΕΛΤΙΟ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ναι! Ενδιαφέρομαι να συμμετάσχω στο GRAND PRIX I, που θα διεξαχθεί στο πλαίσιο της έκθεσης Computer Show (21-24 Νοεμβρίου 1997, Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών) με πρώτο βραβείο 1.000.000 δρχ. σε μετρητά.

Θέλω να λάβω μέρος στο ❑ Red Alert ❑ Quake

(ΠΡΟΣΟΧΗ! Εχετε δικαίωμα συμμετοχής στο ένα ή και στα δύο παιχνίδια.)

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

Προς PC Master, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το Grand Prix I

ROLE PLAYING GAMES

KING OF THE GIANTDOWNS: Accessory και Περιπέτεια



Σε αυτήν την πρώτη περιπέτεια του Birthright, που διαδραματίζεται στη γη του Rjurik, οι παίκτες καλούνται να δείξουν τη γενναιότητά τους στα Giantdowns, μια άγρια χώρα όπου ανθρωποειδή βασιλεύουν στο χάος, ενώ πανίσχυρα orogs και elves απειλούν από παντού.

Accessory και περιπέτεια του Birthright/Για έμπειρους έως και πολύ έμπειρους Dungeon Masters.

LANDS OF INTRIGUE: Campaign expansion



Boxed set που περιγράφει με λεπτομέρεια το Amn και το Tethyr, δύο βασίλεια που καταλαμβάνουν το νοτιότερο τμήμα της Sword Coast και θεωρούνται περιοχές-κλειδιά για το Faerun.

Εφόσον τα βασίλεια αυτά βρίσκονται στο κέντρο αναταραχών και συνεχών αλλαγών, καθίσταται ολοένα μεγαλύτερη η ανάγκη για τους λάτρες της περιπέτειας να αποκαταστήσουν την τάξη σε αυτά.

Επέκταση κόσμου για τα Forgotten Realms/Για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters.

EVIL TIDE: Περιπέτεια της σειράς Monstrous Arcana!



Σε όλο το μήκος των ακτών, ολόκληρα χωριά έχουν καταστραφεί από τις ορδές των τρομερών ψαρανθρώπων. Το Evil Tide είναι περιπέτεια που συνδέεται άμεσα με το accessory The Sea Devils. Μπορεί να παιχθεί είτε μόνη της ή και ως πρώτο τμήμα μίας τριλογίας με πρωταγωνίστρια τη σατανική φυλή των Sahuagin.

Η σειρά αυτή περιπετειών και βοηθημάτων είναι για τα Sahuagin ό,τι και το Dragonlance για τους δράκους!

Περιπέτεια της σειράς Monstrous Arcana/Για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters.

MAGIC: The Gathering Official Encyclopedia The Complete Card Guide Volume 2

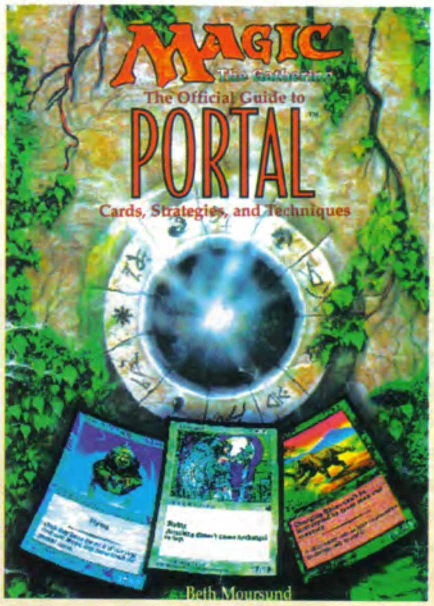


Ο δεύτερος τόμος της Official Encyclopedia του Magic συνεχίζει από το σημείο που σταματά ο πρώτος και περιέχει εικόνες όλων των καρτών, από το Mirage μέχρι και το Weatherlight. Η επίσημη αυτή έκδοση, εκτός από τις εικόνες των καρτών που εκδόθηκαν από τον Σεπτέμβριο του 1996 και μετά, δίνει λεπτομέρειες για την ιστορία κάθε expansion, καθώς και σχόλια για το ρόλο κάθε σετ στο Magic.

Τόσο οι παίκτες του Magic όσο και οι συλλέκτες καρτών θα εκτιμήσουν το υλικό του βιβλίου.

Βιβλίο με εικόνες των καρτών του Magic από τις σειρές: Mirage, Visions, Fifth Edition, Weatherlight, Portal.
Τιμή 7.000 δρχ.

MAGIC: The Official Guide to Portal Cards, Strategies and Techniques



Όλα όσα χρειάζεται να γνωρίζετε για το Magic: The Gathering Portal! Με εισαγωγή που υπογράφει ο ίδιος ο δημιουργός του Magic, ο Richard Garfield, και εικόνες όλων των καρτών του Portal.

Στο Guide θα βρείτε:

- Στρατηγικές παιχνιδιού
- Συμβουλές για το πώς θα φτιάξετε την καλύτερη δυνατή τράπουλα
- Οδηγίες για το πώς θα φτιάξετε και θα παίξετε με τους κυριότερους τύπους decks
- Την ιστορία της Dominaria, του κόσμου του Magic
- Παραλλαγές για πολλούς παίκτες
- Συμβουλές για συμμετοχή σε διοργανώσεις
- Κάθε κάρτα του Portal έγχρωμη

Τιμή 3.200 δρχ.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΚΑΪΣΣΑ

Στις 17 Σεπτεμβρίου έγιναν τα εγκαίνια της νέας ΚΑΪΣΣΑ στο ΠΑΓΚΡΑΤΙ, Τιμοθέου 8 και Υμηττού, στον πεζόδρομο, (τηλ.: 7265435).

Νέες παραλαβές WARZONE:



Mourning wolves: Φανταστικές μινιατούρες των θηλυκών πολεμιστών της Imperial.

Γούνες, ατσάλινα νύχια και οργή!

Trenchers: Οι φιγούρες για τα χαρακώματα της Imperial.

Βαριά όπλα, μάσκες αερίων, συρματοπλέγματα.

Sunset Strikers: Ακόμη ένας λόγος των ειδικών δυνάμεων της Capitol.

MIDDLE-EARTH: Against the Shadow

Το πρώτο expansion set για το The Lidless Eye. Μέσα από το Middle-Earth -το συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες της εταιρίας Iron Crown για έναν μέχρι εννέα παίκτες- φτιάξτε το δικό σας deck και γνωρίστε τον θαυμαστό κόσμο του J.R.R. Tolkien.

Κάθε booster του Middle-Earth: Against the Shadow περιέχει 12 κάρτες και ένθετο φυλλάδιο με επιπλέον κανόνες. Οι κάρτες αυτές μπορούν να συνδυασθούν με όλα τα προηγούμενα προϊόντα του Middle-Earth: The Wizards και του Middle-Earth: The Lidless Eye.

Παίξτε έναν από τους εννέα "σκοτεινούς" Ringwraiths του Sauroy ή έναν από τους πέντε Μάγους και γνωρίστε τις προκλήσεις και την ένταση των αναμετρήσεων Ringwraiths και Μάγων.

Η σειρά αποτελείται συνολικά από 170 κάρτες και τη τιμή κάθε booster των 12 καρτών είναι 1.200 δρχ.

CHANGELING: The Dreaming Second Edition

Παιχνίδι της σειράς σύγχρονης φαντασίας γνωστής ως Storytelling, που σας γνωρίζει το μυστικό βασίλειο των νεράιδων της Γης. Αν και ζουν σε αυτό τον κόσμο, μοιράζονται και έναν άλλο φανταστικό με όλα τα τερατώδη αλλά και θαυμάσια δημιουργήματα των ονείρων και της φαντασίας τους.

Βιβλίο κανόνων της White Wolf για το Changeling/Τιμή 8.960 δρχ.

PRO TOUR - MAINZ

Στις 5, 6 και 7 Δεκεμβρίου θα διεξαχθεί επαγγελματικό τουρνουά του MAGIC: The Gathering στην πόλη Mainz της Γερμανίας θα συμμετάσχουν οι καλύτεροι Ευρωπαίοι παίκτες.

PORTAL

ΜΙΑ ΝΕΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ MAGIC: THE GATHERING

Black Lotus, Staff of the Ages, Zuran Orb... Περίεργα ονόματα! Πού, άραγε, μπορεί να συναντήσει κάποιος αυτά τα μυστηριώδη αντικείμενα, τα ονόματα των οποίων ερεθίζουν τη φαντασία; Μήπως σε σκοτεινά μπουντρούμια, όπου το φως της ημέρας για χιλιάδες χρόνια δεν έχει εισχωρήσει; Μήπως σε επτασφράγιστα σεντούκια, κρυμμένα σε ψηλούς πύργους καταχθόνιων μάγων;

Του Μίλτου Κύρκου

Η αλήθεια βρίσκεται πολύ μακριά από αυτά, αν και όχι τόσο όσο φαίνεται με την πρώτη ματιά. Διότι πλέον και τα παιδιά γνωρίζουν πως τα ονόματα ετούτα αποτελούν μέρος της μεγάλης ιστορίας που λέγεται Magic: The Gathering. To Magic, το "μεγαλύτερο" παιχνίδι των τελευταίων χρόνων, το παιχνίδι που κέρδισε το βραβείο MENSA για την εξυπνάδα και το βάθος του, το παιχνίδι με τις άνω των 2 δισ. κάρτες σε εκδόσεις εννέα γλωσσών, με δεκάδες βιβλία να διερευνούν ακατάπαυστα τις δυνατότητες στρατηγικής του, με περιοδικά να δίνουν τις πιο απίθανες πληροφορίες για σπάνιους συνδυασμούς καρτών ή για το κόστος κάθε κάρτας, με ένα Computer Game να φέρει το όνομά του... Και βέβαια, το Magic των εκατοντάδων τουρνουά, τόσο σε ερασιτεχνικό όσο και σε επαγγελματικό πια επίπεδο, των παγκόσμιων συναντήσεων, της ικανοποίησης των παικτών όλων των επιπέδων...

Στο πλαίσιο της αναζήτησης νέων τρόπων, ώστε ο καθένας να μπορέσει να έρθει σε επαφή με τον μαγικό κόσμο της Dominia όπου διαδραματίζεται το Magic, η εταιρία του "Wizards of the Coast" κυκλοφόρησε το καλοκαίρι το Portal, μία έκδοση με ξεχωριστή σημασία για όλους όσοι δεν έχουν αγγίξει κάρτες Magic στη ζωή τους. Με το Portal, βλέπετε, ανοίγει μία νέα διάσταση στο Magic.





Κατά τη διάρκεια των χρόνων που έχουν περάσει από την πρώτη έκδοση, οι κανόνες έχουν αναπόφευκτα αυξηθεί σημαντικά. Η συνεισφορά εκατοντάδων χιλιάδων παικτών σε όλο τον κόσμο βοηθά τους σχεδιαστές να κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο έξυπνο και βαθύ. Ωστόσο, αυτή η κατεύθυνση πολλές φορές αποθαρρύνει τους νέους παίκτες οι οποίοι αισθάνονται αμήχανοι μπροστά στους μηχανισμούς του. Αν και στην ουσία αρκούν τρεις παρτίδες για να καταλάβει κάποιος απόλυτα κάθε πλευρά του παιχνιδιού, η Wizards αποφάσισε να προσφέρει στους τελείως αρχάριους, σε αυτούς που δεν είχαν κανέναν να τους δείξει το παιχνίδι, την ευκαιρία να μπουν μέσα στον πολύχρωμο κόσμο της Dominia με τον πιο εύκολο τρόπο.

Το Portal έρχεται σε ένα κουτάκι που περιέχει δύο έτοιμες, σταθερές τράπουλες από 35



κάρτες Magic. Αυτές είναι ειδικά συγκροτημένες ώστε να περιέχουν τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού. Εκτός από αυτές, στο κουτάκι περιέχονται δύο επιφάνειες, όπου οι παίκτες τοποθετούν τις κάρτες τους και σημειώνουν τις ζωές τους, έναν οδηγό παιξίματος και ένα βιβλιαράκι κανόνων.

Οι δύο παίκτες ανοίγουν τις τράπουλές τους χωρίς να τις ανακατέψουν (για να μη χαλάσει η σειρά των καρτών) και ακολουθούν τον οδηγό παιξίματος που τους δείχνει τη σειρά με την οποία πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις κάρτες τους, εξηγώντας τους παράλληλα το ρόλο καθεμίας στο παιχνίδι και την αλληλουχία των φάσεων. Με αυτόν τον τρόπο οι παίκτες παίζουν τους πρώτους γύρους με την καθοδήγηση του ίδιου του παιχνιδιού και μαθαίνουν μαζί τα βασικά στοιχεία του. Ετσι, πριν από το τέλος της παρτίδας, κάθε παίκτης μπορεί να κρίνει την αξία των καρτών που έχει στο χέρι του και τις πιθανές χρήσεις τους. Μετά το τέλος της παρτίδας οι παίκτες μπορούν να διαβάσουν και το βιβλιαράκι των κανόνων για να λύσουν κάποιες απορίες που τους έχουν δημιουργηθεί. Κατόπιν, ανα-

κατεύουν τις κάρτες και το πρώτο παιχνίδι αρχίζει!

Πολύ συνοπτικά, το Magic - The Portal παίζεται ως εξής:

Ενα μέρος των καρτών κάθε παίκτη είναι "γαίες" - ή lands όπως αναφέρονται. Αυτές είναι πέντε ειδών, όσα και τα χρώματα του Magic, και δίνουν στους παίκτες αντίστοιχη ενέργεια (ή mana, όπως λέγεται): νησιά (μπλε mana), βάλτοι (μαύρο), δάση (πράσινο), βουνά (κόκκινο) και πεδιάδες (άσπρο).



Εκτός από τις lands, ο παίκτης έχει στις κάρτες του διάφορα "όντα", τα οποία χρησιμοποιεί για να επιτίθεται στον αντίπαλο, καθώς και ξόρκια με τα οποία προσπαθεί είτε να τον εξοντώσει είτε να αμυνθεί στις επιθέσεις του. Κάθε ον ή ξόρκι (creature & sorcery) έχει μία αξία σε mana, απαιτεί δηλαδή κάποια ενέργεια για να παιχτεί.

Οι παίκτες ξεκινούν με 7 κάρτες στο χέρι από το deck τους. Σε κάθε γύρο κατεβάζουν μία land (αν έχουν) και όσες άλλες κάρτες μπορούν. Πώς γίνεται όμως το κατέβασμα των άλλων καρτών;

Οι lands κάθε παίκτη δίνουν το mana. Αν ο παίκτης θέλει να κατεβάσει ένα ον που απαιτεί τρία κόκκινα mana, θα πρέπει να έχει ήδη κατεβάσει τρεις κάρτες με βουνό. Τις κάνει "tap" (τις γυρίζει στραβά για να φαίνεται ότι έχουν παίξει, έχουν δώσει την ενέργειά τους για αυτόν το γύρο), παίρνει το mana τους και κατεβάζει το ον του. Στον επόμενο γύρο, αυτό θα μπορεί να παίξει κανονικά. Με τον ίδιο τρόπο μπορεί να παίξει και τα ξόρκια (ή sorceries).



Κάθε κάρτα, λοιπόν, για να χρησιμοποιηθεί απαιτεί mana, άρα οι lands είναι πολύ σημαντικό μέρος του παιχνιδιού. Ο παίκτης μπορεί να θέλει να βάλει όλα τα τέρατά του στο παιχνίδι για να εξοντώσει γρήγορα τον αντίπαλό του, αν όμως δεν έχει αρκετές κάρτες με lands θα βρεθεί με πολλά τέρατα στο χέρι και με τις ζωές του να χάνονται από τον αντίπαλο!

Αφού ο παίκτης κατεβάσει τα όντα του, μπορεί να κάνει επίθεση. Δηλώνει τα όντα που θα επιτεθούν και ο αντίπαλος προσπαθεί να τα μπλοκάρει με δικά του ή με ξόρκια. Κάθε ον έχει μία επίθεση και μία άμυνα. Οταν ένα ον του παίκτη που δέχεται επίθεση αμυνθεί τότε τα δύο creatures εμπλέκονται στη μάχη, συγκρίνοντας τα στοιχεία τους. Αν η επίθεση του ενός είναι ισχυρότερη από την άμυνα του άλλου, το σκοτώνει. Οι επιθέσεις είναι ταυτόχρονες και έτσι μπορεί να πεθάνουν και τα δύο όντα. Ακόμα και αν το αμυνόμενο πεθάνει, ο παίκτης γλιτώνει τη ζημιά που θα του προξενούσε η επίθεση. Αν όμως ένα creature περάσει χωρίς να αμυνθεί κανένας, τότε ο αμυνόμενος παίκτης αφαιρεί από τις ζωές του την επίθεση του όντος. Αν οι ζωές φτάσουν στο μηδέν, game over!



Τα sorceries κάνουν το παιχνίδι πιο απρόβλεπτο και ενδιαφέρον, μια και προσφέρουν πολλές επιλογές στον παίκτη και απρόβλεπτους συνδυασμούς.

Μέσα στο κουτί του Portal βρίσκεται και ένα πακέτο με άλλες 15 κάρτες, ένα booster pack όπως λέγεται, μια και "προωθεί" το παιχνίδι ακόμα πιο ψηλά. Αυτές οι κάρτες προστίθενται σε εκείνες που κάθε παίκτης έχει στο χέρι του, αυξάνοντας τη συλλογή του και τις δυνατότητές του.

Το Magic δεν είναι ένα απλό παιχνίδι διαχείρισης καρτών, αλλά περιέχει ως κυρίαρχα στοιχεία το σχεδιασμό και την έρευνα. Οι παίκτες πειραματίζονται πάνω σε συνδυασμούς καρτών, στην κατασκευή decks (τραπουλών) με συγκεκριμένους προσανατολισμούς και στόχους, ρισκάρουν και ανταμείβονται. Ετσι, κάθε παιχνίδι Magic ξεκινά από το μυαλό του παίκτη και καταλήγει αργότερα πάνω στο τραπέζι όπου και δοκιμάζεται.



Το Portal, το οποίο μπορεί να παιχτεί μαζί με κάθε άλλη κάρτα του Magic, αποτελείται από περίπου 200 κάρτες. Μπορείτε να το βρείτε στην Κάισσα, όπου διεξάγονται παιχνίδια για εντελώς αρχάριους, οι οποίοι θέλουν να μπουν στο μαγικό κόσμο της Dominia. Πληροφορίες στο τηλέφωνο 3606488. ■

WEB Surfing

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα περιγραφές ορισμένων από τα δημοφιλέστερα Web sites που υπάρχουν στο Internet και πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των Δικτύων. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

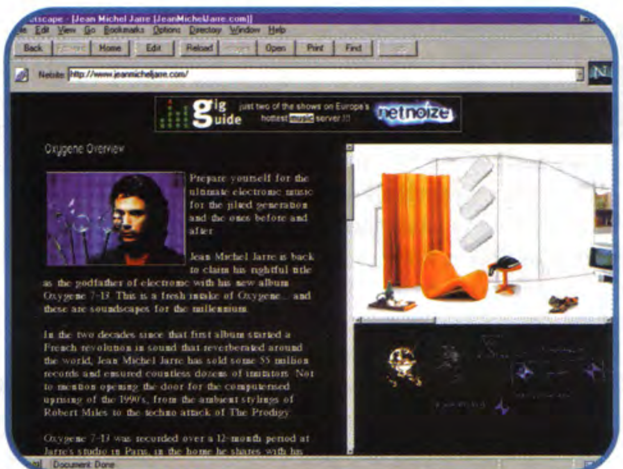


Το album-σταθμός για την ηλεκτρονική μουσική.

Jean Michel Jarre Official Site

http://www.jeanmicheljarre.com/

Στο διάβα των αιώνων η μουσική έχει επιδείξει πολλά πρόσωπα, άλλοτε επηρεασμένα από την εποχή που δημιουργήθηκαν και άλλοτε εμπνευσμένα από ταλαντούχες προσωπικότητες που πειραματίστηκαν και δημιούργησαν μια νέα τάση. Το 1976 ήταν η χρονιά που έμελλε να φέρει την επανάσταση στη μουσική. Συγκεκριμένα, την επανάσταση στην "ηλεκτρονική" μουσική. Η πρόοδος της τεχνολογίας και η άμεση εφαρμογή της στο χώρο της μουσικής κατέστησαν έναν άνθρωπο το επίκεντρο της δεκαετίας. Ο λόγος για τον Jean Michel Jarre, έναν άνθρωπο, μία μουσική!!!



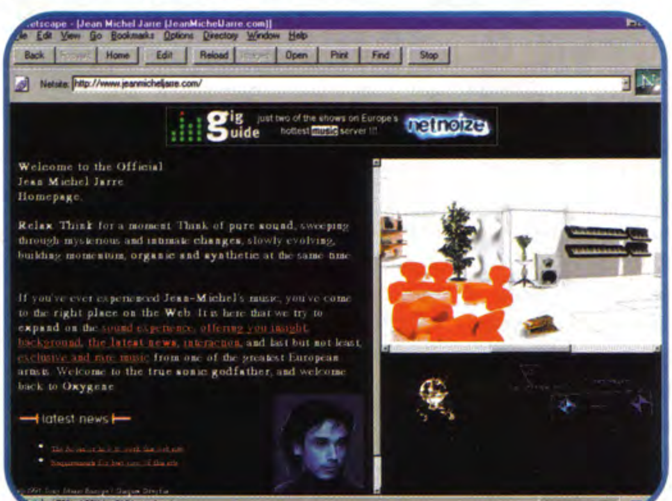
Oxygene 7-13. Το νέο μουσικό "παιδί" του Jarre.

O Jarre, παραμένοντας για χρόνια στο ρεύμα που δημιούργησε και βλέποντας πως πολλοί μιμητές του ακολούθησαν, συνεχίζει το μοναδικό έργο του και την προσφορά του στη μουσική μέχρι και φέτος, παρουσιάζοντας μάλιστα στις αρχές της χρονιάς το νέο του album με τίτλο "Oxygene 7-13". Παράλληλα, η έξαρση του Internet δεν τον άφησε ασυγκίνητο. Ετσι, η επίσημη σελίδα του βρίσκεται στο Δίκτυο στη διεύθυνση http://www.jeanmicheljarre.com, αφιερωμένη στους εκατομμύρια ανά τον κόσμο οπαδούς του.

Οταν συνδεθείτε, θα δείτε στην οθόνη σας να ζωντανεύει το σπίτι του Jarre όπου, εκτός από τις κυρίως επιλογές, κάνοντας κλικ επάνω σε ορισμένα σημεία της κυλιόμενης εικόνας, μπορείτε να πάρετε ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το δημιουργό. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

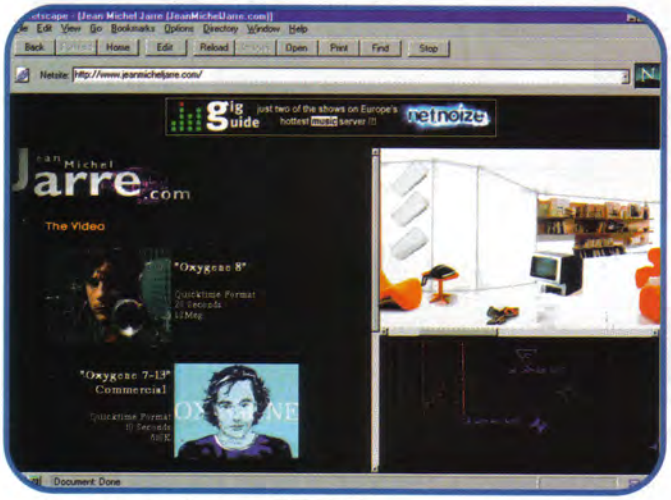
Οι επιλογές που σας δίνονται είναι οι Sound experience, Offering you insight, Background, Latest news και Interaction. Από την πρώτη επιλογή έχετε πρόσβαση σε αποκλειστικά remixes των Oxygene 10, Sash Edit II, Apollo 440, Oxygene 8 (διασκευασμένο από τους "The Sunday Club") και αρκετά άλλα σε μορφή RealAudio και μάλιστα για ταχύτητες 14.400 και 28.800. Η ποιότητα των remixes είναι πολύ καλή και δεν πρέπει να χάσετε την ευκαιρία να τα κατεβάσετε. Στην επιλογή Offering you insight θα διαβάσετε την press release του "Oxygene 7-13", καθώς και μια σύντομη παρουσίαση του Oxygene από την επιλογή Background.

Οσοι θέλετε να εγγραφείτε συνδρομητές στο fun club του Jean Michel Jarre δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στην επιλογή Latest news και Subscription, ενώ μπορείτε να δείτε ποιες είναι οι επανακυκλοφορίες του μήνα σε albums. Oxygen I & II, Magnetic Fields,



Η κεντρική σελίδα του site.

Zoolook, Rendez vous, Jarre Live, Waiting for Cousteau, The Concerts in China είναι ορισμένες από αυτές τις επανακυκλοφορίες. Μεταξύ των άλλων θα κυκλοφορήσει και ένα album περιορισμένων αντιτύπων, το "Complete Oxygene", το οποίο αποτελεί "διαμάντι" για τους φανατικούς φίλους του είδους. Στα Latest news θα βρείτε επίσης και έναν χάρτη του site με ό,τι νέο έχει προστεθεί από την τελευταία φορά που έχετε συνδεθεί. Υπάρχει στη διάθεσή σας, επιπλέον, ένα mailing list και guestbook μέσω της επιλογής Interaction. Αυτό που δεν συναντήσαμε στο site, και βέβαια είναι εμφανής η έλλειψή του, είναι ένα εκτενές βιογραφικό του καλλιτέχνη. Ενα site του είδους του δεν δικαιολογεί τέτοιες ελλείψεις!



Φυσικά δεν θα έλειπαν τα video clips.

Το σημείο που θα κινήσει περισσότερο την περιέργειά σας είναι το ομοίωμα του σπιτιού του Jarre, όπου μπορείτε να κάνετε κλικ σε διάφορα αντικείμενα και να πάρετε πληροφορίες σχετικές με το έργο του καλλιτέχνη. Για την εικόνα υπάρχει μπάρα κύλισης, δυστυχώς όμως περιορίζεται μόνο στο σαλόνι. Ωστόσο, τα όσα θα αποκομίσετε είναι αρκετά ενδιαφέροντα. Κάνοντας κλικ στην κουρτίνα θα διαβάσετε για την επίσημη ημέρα κυκλοφορίας του "Oxygene 7-13" (30 Ιανουαρίου 1997), ενώ με κλικ στην πολυθρόνα θα μάθετε για την πλήρη δισκογραφική δουλειά του Jarre σε albums, singles και remixes από το 1976 έως και το 1997, περίοδο κατά την οποία έχει παρουσιάσει συνολικά 16 albums. Για κάθε album υπάρχει το εξώφυλλο καθώς και τα κομμάτια που περιλαμβάνει στο καθένα από αυτά. Το τηλέφωνο σας δίνει πρόσβαση στο mailing list και το guestbook, η εφημερίδα σάς παραπέμπει σε διάφορα άλλα sites σχετικά με τον Jean Michel Jarre και η τηλεόραση σας δίνει τη δυνατότητα να "κατεβάσετε" quicktime videos των Oxygene 8 και 7-13. Με κλικ στη βιβλιοθήκη θα παρακολουθήσετε τα ψάρια στο ενυδρείο του Jarre on-line! Πρωτότυπη ιδέα... Στο περιοδικό θα διαβάσετε την παρουσίαση του Oxygene και στο Synth θα βρείτε τα τελευταία νέα από την tour του καλλιτέχνη, καθώς και διάφορα τεχνικά χαρακτηριστικά (!!!) των συναυλιών του. Τέλος, με κλικ στο κάδρο θα διαβάσετε λίγα λόγια του Jarre σχετικά με το νέο album του, ενώ στο ραδιόφωνο μπορείτε να ακούσετε ορισμένα remixes των κομματιών του. Και για τους ανήσυχους υπάρχει η κλασική καρέκλα με τα τελευταία νέα του καλλιτέχνη. Σε γενικές γραμμές, το site θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο, μια και ο καλλιτέχνης διαθέτει τα προσόντα για μια πιο προσεγμένη προβολή. Αν εξαιρέσει κανείς ορισμένα καλά στοιχεία, όπως ο ήχος, το video και... το ενυδρείο, κατά τα άλλα το site παραμένει στα βασικά. Ελπίζουμε μέχρι την επόμενη σύνδεσή μας να έχουν αλλάξει προς το καλύτερο τα πράγματα. Οπως και να το κάνουμε, ο Jarre είναι ένας πρωτοπόρος!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 6/10

+ Καλά videos και audio remixes.
Α, ξέχασα... Κι ένα ενυδρείο!
- Πολλές βασικές ελλείψεις! Κρίμα!

Men In Black
http://www.m-i-b.com

Σίγουρα με τον Οκτώβρη αποχαιρετάμε μια και καλή τις όμορφες μέρες του καλοκαιριού, κάτι τέτοιο όμως δεν θα πρέπει να σας πτοεί. Γνωρίζετε πολύ καλά πως οι χειμερινοί κινηματογράφοι βρίσκονται στα forte τους και αναμένουν όλες τις νέες παραγωγές. Οι ταινίες είναι πολλές και καλές και βέβαια η στήλη μας πρόκειται να σας παρουσιάζει κατά καιρούς αρκετά sites από τις πιο ενδιαφέρουσες. Φυσικά την αρχή θα κάνουμε με την παρουσίαση της σελίδας της πρώτης σε εισπράξεις στην Αμερική ταινίας, που ίσως την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές να παίζεται ήδη στις αθηναϊκές αίθουσες. Ο λόγος βέβαια για την Men In Black (MIB για συντομία), μια κομεντί επιστημονικής φαντασίας με τους Tommy Lee Jones και Will Smith. Με λίγα λόγια, οι K και J είναι οι άνθρωποι με τα μαύρα (μαντέψτε τι ρούχα φοράνε!!!) και αποτελούν μια κυβερνητική ομάδα και την τελευταία ελπίδα της Γης, όταν οι εξωγήινοι θα τα έχουν κάνει μαντάρα στον μικρό πλανήτη μας. Οι εξωγήινοι ζουν ανάμεσά μας και οι MIB είναι εδώ για να "καθαρίσουν" τη Γη από



Η homepage της ταινίας... Οι υπερασπιστές της Γης είναι εδώ!



Νους υγιής, εν σώματι υγιεί!

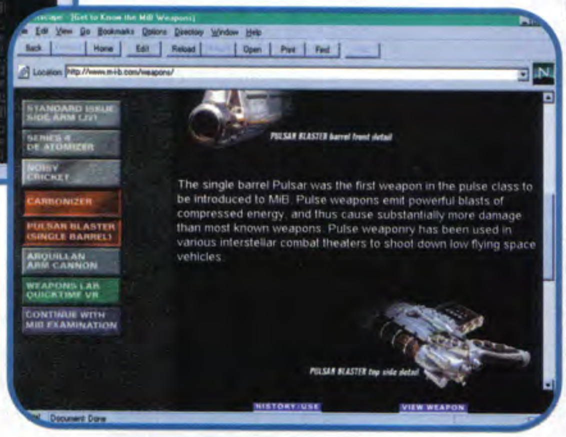
τα αποβράσματα του σύμπαντος! Μια ταινία σαν αυτή θα έπρεπε να είχε ένα πολύ καλό site στο Δίκτυο, κάτι που συμβαίνει βέβαια!

Δίνοντας λοιπόν τη διεύθυνση http://www.m-i-b.com μπαίνετε αμέσως στην ατμόσφαιρα της ταινίας. Αρχικά έχετε να επιλέξετε μεταξύ των MIB - The Movie και MIB - Magazine. Κάνοντας κλικ στην πρώτη επιλογή ξεκινάτε μια περιήγηση στα άδυτα της ταινίας. Οι επιλογές εδώ είναι οι εξής: MIB Training Center, Get MIB Gear Here, Behind The Scenes, MIB Sweepstakes, MIB Media Archive και Tickets & Showtimes.

Στο MIB Training Center υπάρχει ένα on-line κέντρο εκπαίδευσης των MIB. Εδώ θα βρείτε ό,τι θέλατε να μάθετε για τον εξοπλισμό των MIB και την εκπαίδευσή τους. Σε αρκετά σημεία θα χρειαστείτε το shockwave plug-in για τον browser που χρησιμοποιείτε. Series 4 De-Atomizer, Pulsar blaster, Carbonizer, Arm Cannon κ.ά. είναι ορισμένα από τα όπλα που βρίσκονται στη διάθεσή σας για να τα περιεργαστείτε. Αφού παρατηρήσετε όλα τα συστήματα των MIB, μπορείτε στη συνέχεια να παίξετε και το on-line MIB Game μπαίνοντας στην ομάδα των MIB!

Με την επιλογή Get MIB Gear Here μπορείτε να αγοράσετε διάφορα αναμνηστικά της ταινίας, από soundtrack CDs και μπλουζάκια μέχρι καπέλα και κουκλάκια.

Η τρίτη επιλογή σάς τοποθετεί στα "παρασκήνια" της ταινίας και σας παρουσιάζει τους ηθοποιούς, το σενάριο, τους συντελεστές, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο δημιουργήθηκε η ταινία τεκμηριωμένο με videos σε μορφή quicktime. Οπως θα δείτε, πίσω από την ταινία κρύβεται ο Steven Spielberg (λέγε με E.T.!) ως executive producer, ενώ υπεύθυνη για τα ειδικά εφέ είναι η εταιρία Industrial Light & Magic.



Μερικά από τα όπλα(!!!) στα οποία εκπαιδεύεστε.

Επιστρέφοντας στις αρχικές επιλογές και κάνοντας κλικ στο MIB Media Archive, θα ανακαλύψετε έναν μεγάλο multimedia κόσμο! Εδώ βρίσκονται συγκεντρωμένα όλα τα media goodies της ταινίας. Φωτογραφίες των ηθοποιών (σε μορφή JPG), video clips της ταινίας (σε μορφή quicktime και RealVideo), Quicktime VR videos, audio clips (σε μορφή WAV) και screensavers τους οποίους μπορείτε να "κατεβάσετε" και να χρησιμοποιήσετε στα Windows. Ακόμη και καρτ-ποστάλ μπορείτε να στείλετε μέσω Δικτύου με φωτογραφίες από την ταινία! Μια πράγματι πολύ καλή δουλειά.

Η επιλογή MIB Sweepstakes σάς παραπέμπει στο χώρο κλήρωσης λαχνών, οι οποίοι δυστυχώς είχαν τελειώσει την ώρα που γραφόταν η στήλη. Και βέβαια από την επιλογή Tickets & Showtimes μπορείτε να αγοράσετε on-line εισιτήρια, καθώς και να δείτε τις ώρες των παραστάσεων της ταινίας (for USA residents only!).

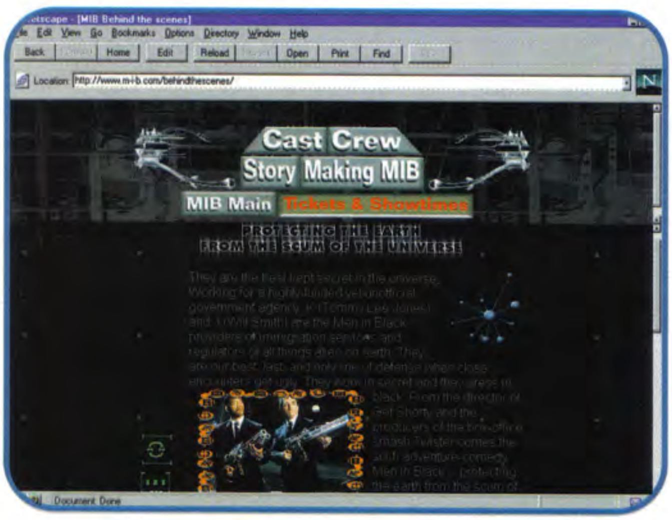
Προτού ολοκληρώσουμε, θα θέλαμε να σας επισημάνουμε πως το site δεν τελειώνει εδώ. Αν γυρίσετε εκεί από όπου ξεκινήσατε, θα βρείτε και το MIB Magazine, το οποίο δεν είναι άλλο από ένα on-line περιοδικό αποκλειστικά για τους Men In Black. Εως τώρα έχουν "κυκλοφορήσει" έξι τεύχη και αξίζει να τους ρίξετε μια ματιά.

Πραγματικά είχαμε πολύ καιρό να συναντήσουμε ένα τόσο προσεγμένο site. Η ταινία είναι πολύ καλή και, όπως ήταν αναμενόμενο, η αποκλειστική σελίδα της στο Internet βαδίζει στα ίδια πρότυπα. Πρωτοτυπία, περιεκτικότητα, διασκέδαση και... προσθέστε εσείς τα δικά σας σχόλια!!!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 10/10

+ Ενα site με τα όλα του!

- Πειράζει που δεν βρήκαμε ψεγάδι;



Τα "παρασκήνια" της ταινίας.



INTERNET KAI WEB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ...



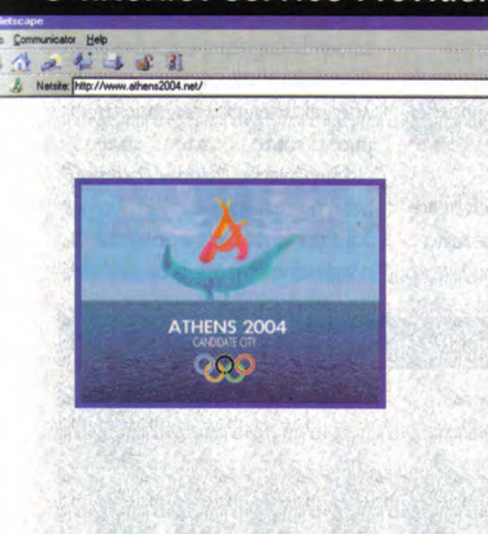


INTERNET & WORLD WIDE WEB
ΕΤΗΣΙΟΣ ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ

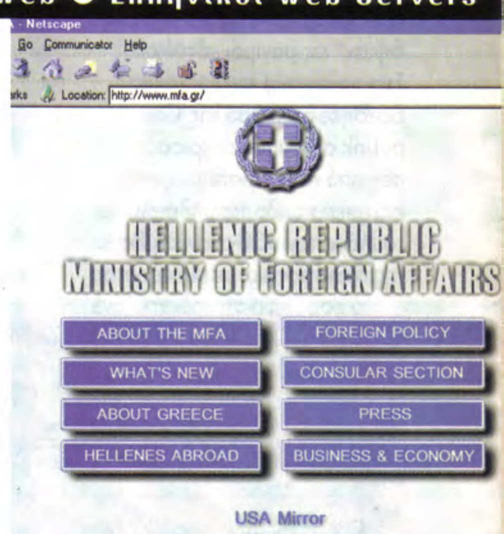
**Η πιο έγκυρη πηγή
για την ελληνική παρουσία
στον Κυβερνοχώρο**

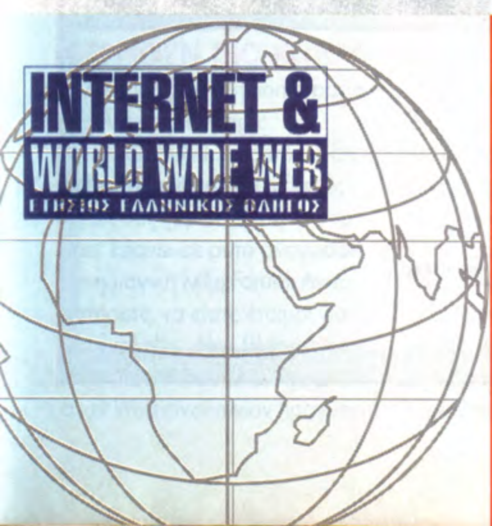


● Internet Service Providers ● Ελληνικές Παρουσίες στον Web ● Ελληνικοί Web Servers



Για πρώτη φορά ο χάρτης του Internet στη χώρα μας από το συντακτικό επιτελείο του περιοδικού "Ο Κόσμος του Internet". Περιλαμβάνονται όλα τα ελληνικά εταιρικά Web sites ανά κατηγορία, ενημερωτική αρθρογραφία για το παγκόσμιο Διαδίκτυο και τα πιο σημαντικά sites του εξωτερικού.





ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ



ΝΕΑ ΚΑΙ... ΩΡΑΙΑ

Οχι, δεν αναφερόμαστε σε κάποια εντυπωσιακή θηλυκή παρουσία που συναντήσαμε στο δρόμο, αλλά σε μία ώριμη κυρία η οποία προτίμησε την... αναγέννηση από το lifting! Πράγματι, όπως αναφέρεται και στο καινούριο manual της CompuLink BBS που σύντομα θα δοθεί στους συνδρομητές της προκειμένου να ενημερωθούν για τη νέα μορφή της, η CompuLink είναι το παλαιότερο on-line σύστημα στην Ελλάδα, καθώς λειτουργεί από το 1991. Το σύστημα on-line υπηρεσιών που δημιουργήθηκε τότε αποτέλεσε μία πραγματική "ηλεκτρονική πολιτεία", από την οποία έχουν περάσει πολλές χιλιάδες χρήστες κατά την πρώτη επαφή τους με την "εικονική πραγματικότητα" - αρκετοί μάλιστα "πολιτογραφήθηκαν" ως μόνιμοι κάτοικοι. Στην τελευταία καταμέτρηση βρέθηκε ότι η BBS της CompuLink αριθμούσε περισσότερες από 400 διασκέψεις στον κεντρικό κόμβο των Αθηνών και τουλάχιστον 100 στον κόμβο της Μακεδονίας, με μια ευρύτατη ποικιλία θεμάτων και πολλούς φανατικούς οπαδούς. Το σύστημα διασκέψεων της CompuLink βασιζόταν αρχικά σε text based περιβάλλον και είχε θεωρηθεί το πιο προηγμένο που αναπτύχθηκε ποτέ στον ελληνικό χώρο. Υπακούοντας, όμως, στην εξέλιξη της τεχνολογίας και τις διαφοροποιημένες απαιτήσεις των χρηστών, η BBS της CompuLink αλλάζει πρόσωπο και περνά εξ ολοκλήρου σε περιβάλλον Windows, διατηρώντας όλα τα χαρακτηριστικά χάρη στα οποία κατέστη δημοφιλής.

Τηρώντας την υπόσχεση που σας δώσαμε στο προηγούμενο τεύχος, οι νεότερες πληροφορίες γύρω από τη νέα BBS της CompuLink αποτελούν το κεντρικό θέμα της στήλης μας και για αυτόν το μήνα. Οι δοκιμές συνεχίζονται με εντατικούς ρυθμούς, ώστε τίποτα να μην αφεθεί στην τύχη για τη μεγάλη στιγμή της πρεμιέρας που πλησιάζει...

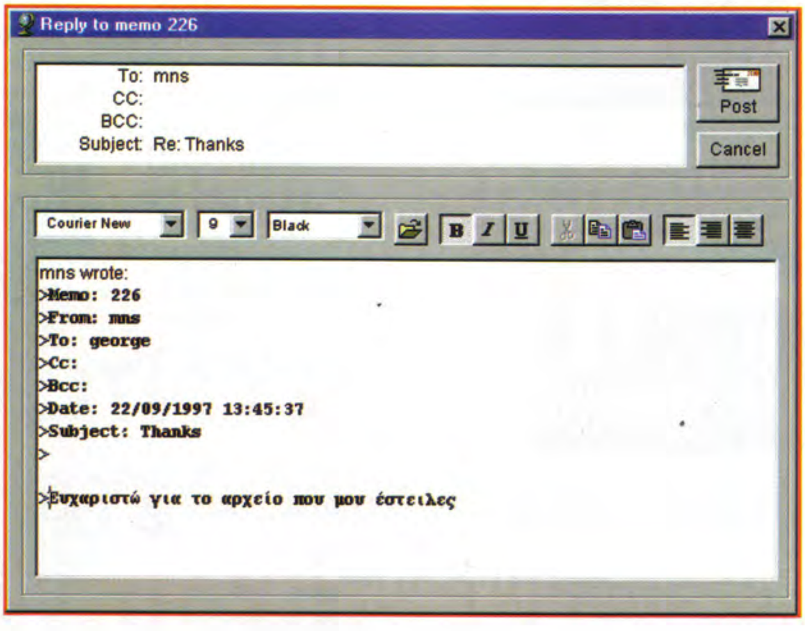
Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Η νέα BBS λειτουργεί στον Web με τη βοήθεια του Internet Explorer της Microsoft. Ως προς το server τμήμα της αναπτύχθηκε στα Windows NT με χρήση κυρίως της C++, ενώ για την ανάπτυξη του client τμήματος, το οποίο φθάνει τελικά στην οθόνη του χρήστη, χρησιμοποιήθηκε η Visual Basic με την ενσωμάτωση της τεχνολογίας ActiveX.

Η σύνδεση στην BBS είναι πολύ απλή, αφού αρκεί η μετάβαση στη διεύθυνση http://bbs.compulink.gr/bbs.htm. Την πρώτη φορά που θα συνδεθείτε, θα σας δοθεί η ευκαιρία να κατεβάσετε το μεγέθους 4MB πρόγραμμα εγκατάστασης. Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημάνουμε το εκπληκτικό νέο χαρακτηριστικό των on-line upgrades: Κάθε φορά που ο χρήστης μπαίνει στην BBS, ο Explorer ελέγχει αυτόματα εάν το ActiveX control που έχει εγκαταστήσει είναι το πλέον πρόσφατο. Εάν δεν είναι, εγκαθιστά αυτόματα το upgrade που έχει δοθεί από τους υπεύθυνους της BBS, χωρίς να χρειαστεί να κατεβάσει ξανά ολόκληρο το αρχείο. Χρησιμοποιείται μάλιστα η τεχνολογία Authenticode της Microsoft, προσθέτοντας στα upgrades που προσφέρει το σύστημα μία μοναδική ψηφιακή υπογραφή, η οποία εγγυάται ότι αποστολέας τους είναι όντως η CompuLink και όχι κάποιος άλλος με... πονηρές σκέψεις στο μυαλό του!

Οι γνωστές από την προηγούμενη μορφή της BBS λειτουργίες Talk και Chat διεκπεραιώνονται πλέον από τη φόρμα του Who,





Εικόνες από τη νέα BBS.

με τον κατάλογο των χρηστών που βρίσκονται on-line παράλληλα με εσάς. Η διαδικασία της μεταφοράς αρχείων από και προς την BBS (downloading/uploading) είναι πιο εύχρηστη, ενώ το Party έχει σχεδιαστεί κατά τα πρότυπα του IRC, διαθέτοντας βέβαια τα γνωστά actions και ειδικές εντολές διαχείρισης των private channels.

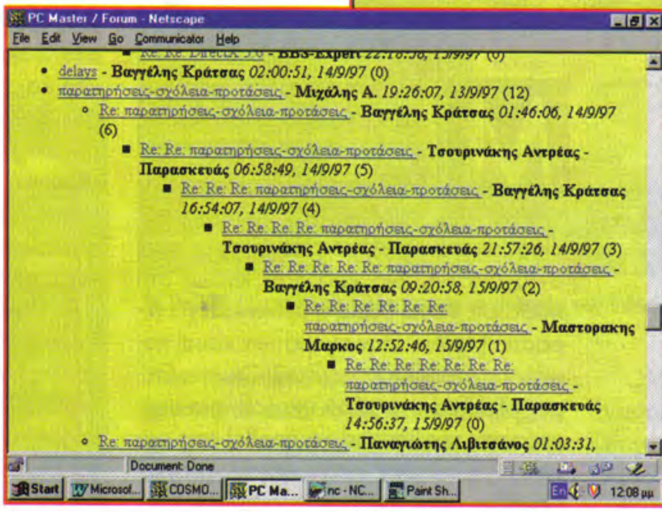
Στις διασκέψεις (forums) όλες οι λειτουργίες επιτελούνται με απλούστερο τρόπο, καθώς αρκούν μερικά κλικ στα διαθέσιμα εικονίδια για να εκτελεστούν αφ' ενός το "βαρύ" έργο του moderating και αφ' ετέρου πιο εύκολες εργασίες όπως η ανάγνωση και εγγραφή μηνυμάτων. Ως προς την τελευταία εργασία, μάλιστα, θα πρέπει να έχετε υπόψη ότι μπορείτε πλέον να χρησιμοποιείτε μορφοποιημένο κείμενο με διάφορα μεγέθη γραμματοσειρών (bold, italics) και χρώματα ή να προσθέσετε γραφικά. Υποστηρίζονται, βέβαια, οι κλασικές δυνατότητες των cut, copy και paste εντολών.

Για τις ενδεχόμενες απορίες σας μπορείτε να επικοινωνείτε με το τηλεφωνικό κέντρο της CompuLink, το οποίο απαντά στον αριθμό 9248565 (μη χρησιμοποιήσετε άλλον αριθμό εκτός από αυτόν, διότι είναι πιθανό να καθυστερήσει η εξυπηρέτησή σας).

ΤΑ FORUMS ΜΑΣ ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ

Αν κοιτάξετε στη home page της Adventure Magic (www.compulink.gr/games), θα δείτε ένα button που πιθανώς να μη σας γεμίσει ιδιαίτερα το μάτι. Επάνω σε αυτό αναγράφεται η μαγική λέξη Forum. Αν το πατήσετε, να είστε έτοιμοι για μία έκπληξη... Ναι, βλέπετε καλά, το forum του "PC Master" στον Web είναι πλέον πραγματικότητα και σας περιμένει όλους, προκειμένου για την καταγραφή των απόψεών σας γύρω από όλα τα σημαντικά και ασήμαντα θέματα που σχετίζονται με το περιοδικό. Φυσικά, είναι πάντα ευπρόσδεκτες οι προτάσεις και η κριτική. Το "PC Master" προσπαθεί να έχει πάντοτε ανοιχτά τα μάτια και τα αυτιά του διά παν ενδεχόμενο...





Το forum του PC-Master στον World Wide Web.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Αρκετές οι ενδιαφέρουσες διασκέψεις που δημιούργησαν και αυτόν το μήνα οι φίλοι της CompuLink. Ας δούμε ορισμένες.

Ονομα διάσκεψης: σταθερότητα
Συντονιστής: tednat

"Με τα Windows 95, τη registry, τους browsers με την Java και όλες τις άλλες νεότερες εξελίξεις, το σύστημά μας συχνά χάνει τη σταθερότητά του και αρχίζουμε να σκεφτόμαστε την επανεγκατάσταση. Μία από τις πρώτες ενέργειές μου, όταν έχω κάποιο πρόβλημα με τον υπολογιστή, είναι να μπω στην Clink και να ψάξω τις σχετικές confs, κάτι το οποίο συνήθως λύνει το πρόβλημά μου. Αν και μου αρέσει να κατεβάζω και να δοκιμάζω συνεχώς καινούριο software, τώρα τελευταία άρχισα να αισθάνομαι την ανάγκη να προσέχω πολύ το τι θα βάλω στα Windows 95, ώστε να μη χάσει ολόκληρο το σύστημα τη σταθερότητά του. Στη διάσκεψη 'σταθερότητα' μπορούμε να αναφέρουμε τα νέα προγράμματα που μας ικανοποίησαν με τη σταθερότητά τους. Τα νέα περιφερειακά που λειτούργησαν τέλεια στο σύστημά μας, τις μεθόδους που προτιμάμε για την εγκατάσταση και γενικά τους χειρισμούς τους σχετικά με το σύστημά μας. Ακόμα και τις ώρες που προτιμάμε για μεταφορά αρχείων από συγκεκριμένα sites μπορούμε να αναφέρουμε στο αντίστοιχο topic.

Τώρα που αρχίζουν να διαδίδονται τα MMX, έρχονται τα DVDs και η Java κερδίζει έδαφος, καλό θα είναι να έχουμε κάποιες πληροφορίες για τα σημεία σταθερότητας τα οποία μπορούμε να εμπιστευθούμε, είτε αυτά είναι software είτε hardware."

Ονομα διάσκεψης: fakelosx
Συντονιστής: gavrinas

"Καλώς ήρθατε στο 'Φάκελο Χ'.

Το ομώνυμο περιοδικό έκανε την εμφάνισή του στα περίπτερα με πολλά και ενδιαφέροντα θέματα. Ανάμεσά τους ξεχωρίζουν ένα εκτενέστατο αφιέρωμα στα UFOs και τους εξωγήινους με αφορμή τα 50χρονα από το γεγονός του Roswell, ένα αναλυτικό άρθρο για την Πυραμίδα του Χέοπος (written by vantor!), ένα θέμα για το περιβόητο Πείραμα της Φιλαδέλφειας και ένα θέμα για τα chupacabras (by Stralien). Μη ρωτήσετε τι είναι τα chupacabras...

Α, έχουμε και διαγωνισμό με δώρο βιντεοκασέτες των X-Files!"

Ηρθε, όμως, η ώρα να σας αποχαιρετήσουμε. Θα τα ξαναπούμε τον επόμενο μήνα, με όλες τις νεότερες εξελίξεις γύρω από την αγαπημένη σας CompuLink.

Ciao!

■

DELPHI 3

Το νέο "παιδί" της Borland

Εναν χρόνο μετά την κυκλοφορία του 32μπιτου Delphi, η Borland αποφάσισε να διαθέσει στην αγορά το διάδοχό του. Ο λόγος για το Delphi 3. Τι θα μπορούσε να περιμένει κάποιος από αυτό το πακέτο; Ασφαλώς πολλά, όπως θα διαπιστώσετε από την ανάγνωση του συγκεκριμένου άρθρου.

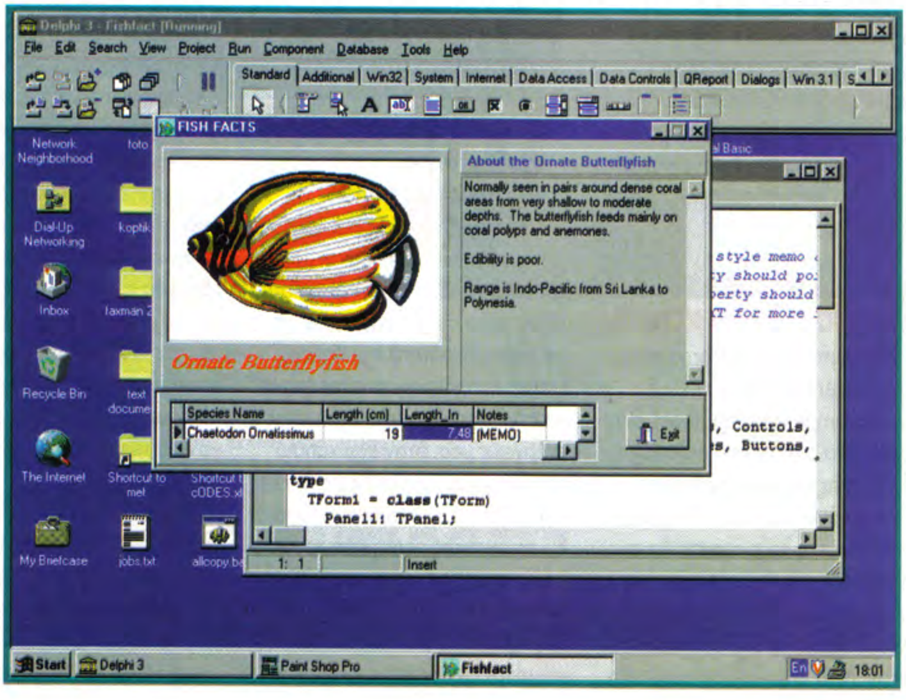
του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

Μολονότι η έκδοση 2 ήταν ένα εργαλείο-παράδεισος για τους προγραμματιστές των Windows, οφείλουμε να παραδεχθούμε ότι παρουσίασε τρωτά σημεία στη μάχη της με τους ανταγωνιστές. Αναφερόμαστε κυρίως στη Microsoft Visual Basic, η οποία κατέχει τεράστιο μερίδιο στην αγορά των visual πακέτων ανάπτυξης λογισμικού. Οι γενικότερες εξελίξεις στο χώρο του software υποχρέωσαν την Borland να προβεί στις κατάλληλες κινήσεις προκειμένου να αντεπεξέλθει στον ανταγωνισμό. Δεν πρέπει να ξεχνάμε, εξάλλου, ότι η Microsoft είχε ανακοινώσει την κυκλοφορία της Visual Basic 5 από τα Χριστούγεννα του 1996. Επιπλέον, λόγω της ραγδαίας ανάπτυξης του Internet έχουν διευρυνθεί τα όρια στον τομέα του προγραμματισμού και, συνεπώς, έχει δημιουργηθεί πρόσφορο έδαφος για την εμφάνιση πληθώρας προγραμματιστικών λύσεων. Τέλος, ένας από τους βασικούς λόγους παραγωγής του Delphi 3 ήταν ο εμπλουτισμός του interface με καινούριους wizards και πολλές νέες Visual Component Libraries. Τι περιλαμβάνει, όμως, το νέο Delphi;

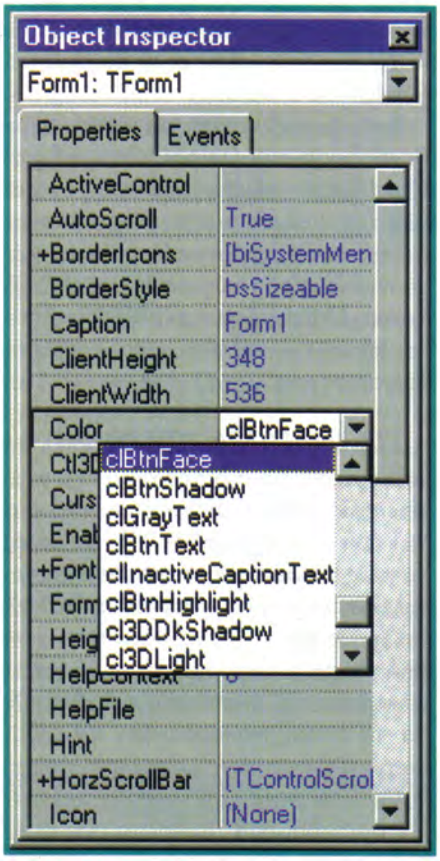
ΤΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΤΟΥ DELPHI 3

Το πακέτο περιλαμβάνει πολλά ξεχωριστά features, αρκετά εκ των οποίων είναι νέα και παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον. Κρίνεται σκόπιμη η επιμέρους ανάλυσή τους, προκειμένου να σχηματίσετε μια σφαιρική άποψη περί του Delphi 3, χωρίς να παραλειφθεί η αναφορά σε γνώριμα από παλαιότερες εκδόσεις του προγράμματος στοιχεία.

Το βασικότερο και γνωστότερο χαρακτηριστικό του πακέτου σε όλη την πορεία του εξακολουθεί να είναι το πανεύκολο περιβάλλον ανάπτυξης εφαρμογών, με τη χρήση του Drag'n'Drop και τη διπλής λειτουργικότητας σχεδίαση των φορμών και εγγραφή του κώδικα. Το Delphi 3 έχει διατηρήσει τον native-code compiler, με τη διαφορά ότι τώρα είναι ταχύτερος και έχει καλύτερο optimizing μεγέθους και ταχύ-



τητας εκτέλεσης του τελικού executable file. Η βιβλιοθήκη με τα components (visual και μη) περιλαμβάνει περισσότερα από 100 επαναπροσδιορίσιμα αντικείμενα, στα οποία είναι ενσωματωμένα όλα τα κοινά αντικείμενα των Windows 95. Το επαγγελματικό IDE διαθέτει έναν εξελιγμένο κειμενογράφο και debugger. Περιλαμβάνεται ο νέος Code Insight Wizard, ο οποίος αυξάνει την ταχύτητα συγγραφής κώδικα και ελαττώνει στο ελάχιστο δυνατό τα συντακτικά λάθη. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να φτιάξετε εύκολα και γρήγορα διάφορα DLLs και αυτόνομα EXEs. Ο νέος compiler δίνει την επιπρόσθετη λειτουργία



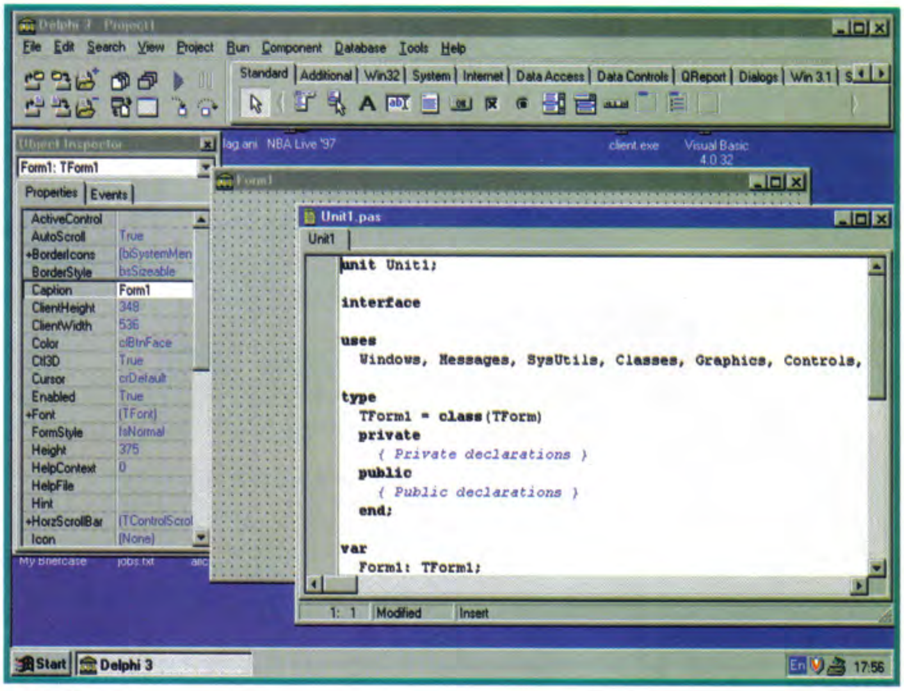
Το παράθυρο του Object Inspector αποτελεί τον βασικότερο τρόπο ορισμού των ιδιοτήτων των αντικειμένων σας κατά τη διάρκεια της σχεδίασης.

της διαίρεσης της εφαρμογής σε τμήματα για την παραγωγή μικρότερων exe αλλά και της δημιουργίας κοινών αρχείων για χρήση από πολλές Delphi εφαρμογές.

Βέβαια, σχεδόν όλοι θα περίμεναν να συμπεριλαμβάνεται στην τρίτη έκδοση η υποστήριξη για COMs και ActiveX controls. Η Borland δεν απογοητεύει τους χρήστες σε αυτό το θέμα, αφού τους επιτρέπει να τα χρησιμοποιήσουν μέσα από ένα νέο και πλούσιο σε δυνατότητες interface. Επιπλέον, έχουν βελτιωθεί το Object Repository (η αποθήκη σας) και η κληρονομικότητα των φορμών. Τα Component Templates μπορούν να δημιουργήσουν αυτόματα ένα νέο visual component προς δική σας μετέπειτα χρήση. Η υποστήριξη πολλαπλών μηχανών διαχείρισης βάσεων δεδομένων για εύκολη σύνδεση με κάθε σύστημα βάσεων δεδομένων είναι πλέον γεγονός. Για το λόγο αυτόν, μαζί με τους πηγαίους οδηγούς που υπήρχαν για Paradox & dBASE, συμπεριλαμβάνονται και νέοι για σύνδεση με Microsoft Access & Microsoft FoxPro βάσεις. Το εν λόγω χαρακτηριστικό ενδυναμώνεται με την ύπαρξη νέων controls για Drag'n'Drop εφαρμογές των databases. Ο γνωστός Database Explorer διαθέτει πλέον πολλά νέα features, για γρήγορη και εύκολη διαχείριση πινάκων αλλά και δεικτών (indices).

Ολα τα προαναφερόμενα στοιχεία συναντώνται τόσο στη standard όσο και στην professional έκδοση του Delphi 3. Αυτό οδηγεί στο συμπέρασμα ότι έχει καταβληθεί προσπάθεια προώθησης του πακέτου σε όλο το φάσμα των προγραμματιστών, ανεξαρτήτως του βαθμού εμπειρίας τους. Η standard edition απευθύνεται τόσο σε μεμονωμένους χρήστες όσο και σε εταιρίες, προκειμένου για την παραγωγή προγραμμάτων που καλύπτουν απόλυτα τις ανάγκες τους και κυρίως με αρκετά χαμηλό κόστος.

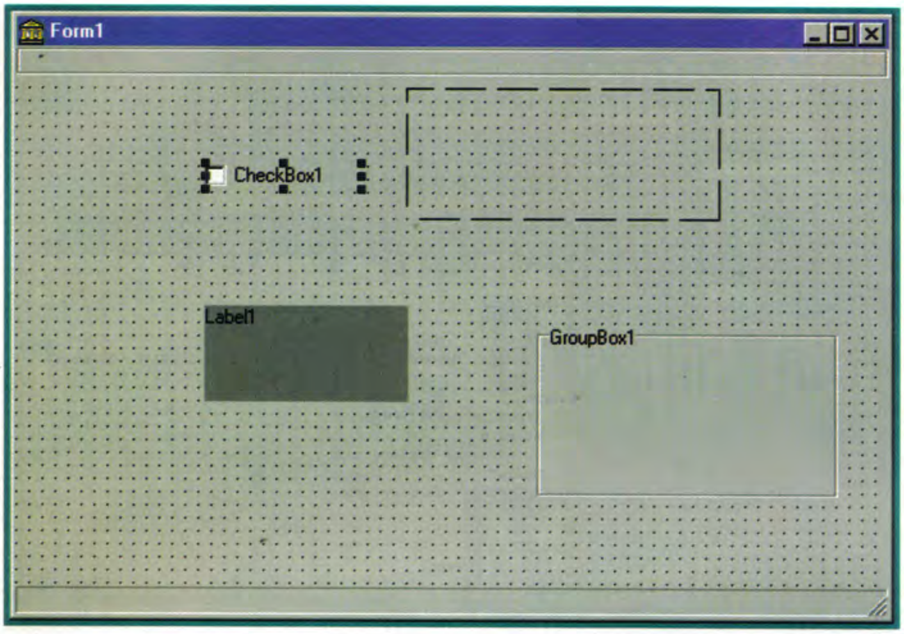
Η επαγγελματική έκδοση, όμως, υπόσχεται και άλλες λειτουργίες που φθάνουν τα όρια του Delphi πολύ μακριά. Με αυτή την έκδοση του Delphi μπορείτε να δημιουργήσετε δικά σας ActiveX για μεγαλύτερη απόδοση (χωρίς να συνοδεύονται από runtime αρχεία), τα οποία είναι μάλιστα εξ ολοκλήρου μεταγλωττισμένα. Τα γνωστά ActiveForms και ActiveDocuments δημιουργούνται με πολύ απλό τρόπο από το Delphi 3, προκειμένου να χρησιμοποιη-



Το Delphi έχει κρατήσει όλα εκείνα τα στοιχεία του interface που το έκαναν τόσο δημοφιλές.



Η παλέτα των components είναι πλέον φορτωμένη.



Το Delphi με το visual περιβάλλον που ενσωματώνει καθιστά τον προγραμματισμό μια απλή διαδικασία.

θούν στις Web-based εφαρμογές σας. Το σύστημα παραγωγής reports είναι πολύ εξελιγμένο, ώστε να μπορείτε να μετατρέπετε πανεύκολα τα δεδομένα σας σε πολύτιμες πληροφορίες, ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις προτιμήσεις σας.

Στην τρίτη έκδοση του Delphi σας δίνονται τα απαραίτητα εργαλεία για τη δημιουργία και εμφάνιση γραφημάτων, προκειμένου να υπάρχει η οπτική απεικόνιση των στοιχείων σας.

Τα VCL (Visual Component Libraries) που προσφέρει το Delphi έρχονται μαζί με τον πηγαίο κώδικά του και συνοδεύονται από εγχειρίδιο οδηγιών, προς διευκόλυνσή σας κατά την κατασκευή και επεξεργασία των components του πακέτου. Για τις εφαρμογές που απαιτούν διαχείριση βάσεων δεδομένων υπάρχει και grid, που δέχεται πολλαπλά αντικείμενα. Ετσι, δεν χρειάζεστε πολλά controls για να δείξετε τα πιο "περίεργα" αρχεία σας. Επιπρόσθετα βοηθήματα είναι το κλιμακούμενο Data Dictionary και οι Cached ενημερώσεις, για αυξημένη ανταπόκριση του server σε περίπτωση client/server εφαρμογής. Επιπλέον, δίνεται μία άδεια χρήσης τοπικής InterBase για δημιουργία SQL εφαρμογών. Τα προγράμματά σας, βέβαια, μπορούν να δοθούν προς εγκατάσταση στους χρήστες με τις δισκέτες ή τα CD-ROMs που θα φτιάξετε με τη βοήθεια του InstallShield Express.

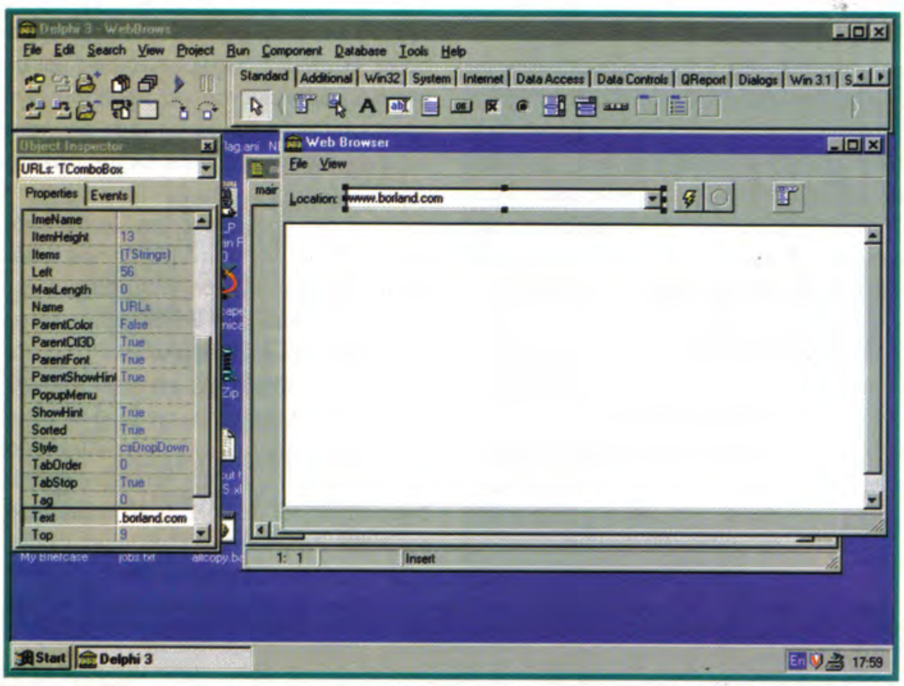
Κυκλοφορεί, ωστόσο, και μία πιο ακριβή έκδοση του Delphi. Ονομάζεται Client/Server και, όπως μαρτυρά η ονομασία της, χρησιμεύει στη δημιουργία client/server εφαρμογών. Προσφέρει ακόμη πηγαίους οδηγούς για Microsoft SQL Server, Oracle, Sybase, DB2, InterBase και Informix, με όλα τα εργαλεία για τη διαχείρισή τους.

ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ ΤΟΥ DELPHI 3

Υποστηρίζεται η δυνατότητα δημιουργίας ενός ActiveX control γύρω από ένα VCL που εσείς καθορίζετε. Ετσι, με απλές κινήσεις μπορείτε να μετατρέψετε τα εργαλεία που έχετε δημιουργήσει σε ActiveX για χρήση από τη Visual Basic ή τη C++. Από την άλλη πλευρά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις δυνατότητες ενός ActiveX. Για την οπτική αναπαράσταση των δεδομένων η μπάρα των components έχει εμπλουτιστεί με τα QuickReport, TeeChart και DecisionCube. Το πρώτο σάς δίνει πλούσια reports, το δεύτερο υπέροχα charts και το τρίτο ένα είδος διασταυρωμένων grids για την καταγραφή δεδομένων και τη λήψη αποφάσεων.

CODE INSIGHT

Κατά τη διαδικασία του προγραμματισμού χρησιμοποιούμε συχνά διάφορες ρουτίνες, οι παράμετροι των οποίων μας διαφεύγουν (θυμόμαστε μόνο το όνομά τους). Δεν θα ήταν χρήσιμο να βλέπατε με το πάτημα ενός πλήκτρου όλες τις παρα-

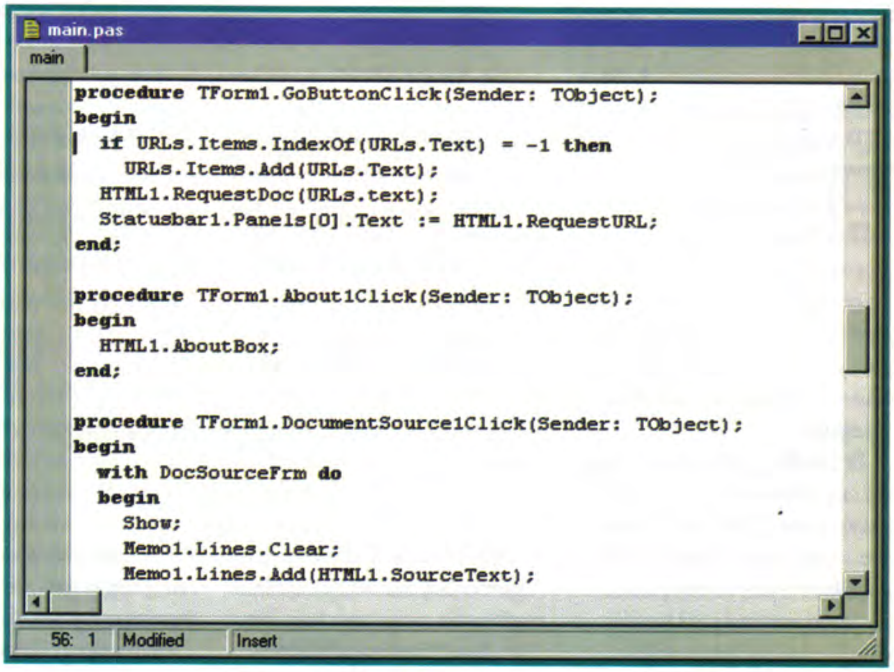


Με τα νέα controls του Delphi είναι εύκολη υπόθεση η κατασκευή ενός Internet browser αλλά και άλλων εφαρμογών για το Διαδίκτυο.

μέτρους των διαδικασιών του Delphi 3, αλλά και τις δικές σας, μέσα στο περιβάλλον του editor; To Code Insight του Delphi σας προσφέρει τη συγκεκριμένη διευκόλυνση με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

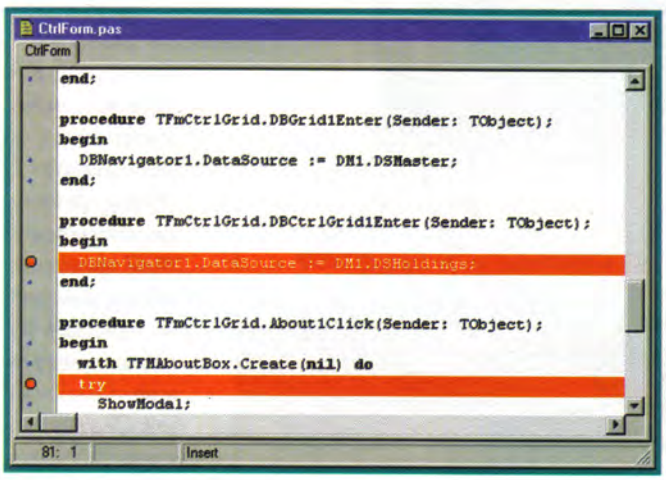
Ειδικότερα, η λειτουργία Code Parameters δίνει εντολή στον compiler να βρει τη συνάρτηση που επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε και σας παρέχει αμέσως όλους τους τύπους των παραμέτρων της. Το μεγάλο πλεονέκτημα της λειτουργίας αυτής σε σχέση με την αντίστοιχη άλλων γλωσσών είναι ότι συνεργάζεται τόσο με τις δικές σας ρουτίνες όσο και με βιβλιοθήκες τρίτων κατασκευαστών. Παρέχεται ακόμη η δυνατότητα δημιουργίας ενός είδους shortcut για εύκολη εισαγωγή σταθερών κομματιών κώδικα, όπως for loops, begin - end και If - Then - Else, με το πάτημα ενός ή δύο πλήκτρων. Επιπροσθέτως, γράφοντας τον κώδικα και πατώντας το hotkey έπειτα από τελεία, το Delphi 3 σας "προτείνει" όλες τις πιθανές συνέχειες, αφού πρώτα αναζητήσει το απαραίτητο control που δουλεύετε.

Μεταξύ των άλλων τμημάτων του editor που αξίζουν ιδιαίτερης μνείας καταγράφεται η δυνατότητα Drag'n'Drop στο στιλ του Microsoft Word. Με άλλα λόγια, μετά την επιλογή ενός τμήματος κειμένου, μπορείτε να το μετακινήσετε σε άλλο σημείο με τη χρήση του ποντικιού. Αν η κίνηση αυτή γίνει κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Control, επιτυγχάνετε αντιγραφή του κώδικα. Τα Bookmarks που μπορείτε να εισαγάγετε στον κώδικά σας διαθέτουν και έναν αύξοντα αριθμό, προκειμένου να είστε σε θέση να τα καλείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου. Για την εξυπηρέτηση των λειτουργιών αυτών στο αριστερό μέρος του παραθύρου του κώδικα υπάρχει ένα κενό, όπου τοποθετούνται τα αντίστοιχα σύμβολα.



Στο παράθυρο του κώδικα έχουμε πολλά νέα στοιχεία με κυριότερο το Code Insight, που είναι εκεί για να σας βοηθά σε κάθε κίνηση σας.

Εχετε τη δυνατότητα να κλείσετε το κενό αυτό ή να το τροποποιήσετε ως προς το μέγεθός του. Αν ο compiler "δει" να εκτελούνται κάποιες γραμμές μέσα σε ένα if, πάντα αφαιρεί το if από το τελικό exe. Εάν πάλι κάτι δεν εκτελείται, ποτέ δεν προσθέτει τον κώδικα αυτόν. Τέλος, κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης και βέβαια του debugging, μεταφέροντας τον κέρσορα του ποντικιού πάνω από κάποια μεταβλητή ή έκφραση, μπορείτε να δείτε σε μορφή tooltip την τιμή που έχει. Το χαρακτηριστικό αυτό λειτουργεί τόσο με τις σταθερές όσο και με τις παραμέτρους των ρουτινών σας.



Στο debug μπορείτε να έχετε την επίβλεψη των μεταβλητών σας πηγαίνοντας το mouse πάνω από καθεμία από αυτές. Η τιμή θα εμφανιστεί σε μορφή ToolTip.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Delphi 3 φέρει πληθώρα νέων λειτουργιών, χάρη στις οποίες καθίσταται ξεχωριστό και ίσως το κορυφαίο στο χώρο του. Παρ' ότι δεν είναι σε θέση ακόμη να αποσπάσει το αποκλειστικό ενδιαφέρον προγραμματιστών που χρησιμοποιούν άλλα πακέτα, θα συγκαταλέγεται πάντα μεταξύ των πρώτων προτιμήσεών τους. Πιστεύουμε, μάλιστα, ότι η παρούσα έκδοση θα οδηγήσει στην καθιέρωση του πακέτου ως μέτρου σύγκρισης με όλα τα σημερινά αλλά και τα μελλοντικά πακέτα ανάπτυξης εφαρμογών.

BORLAND DELPHI 3

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, Windows 95/NT 4.0 (SP 2)/NT 3.51 (SP 5), 12MB RAM, 60MB HD, CD-ROM drive, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ: Το πακέτο Delphi 3 Professional ήταν προσφορά της M-DATA (Λ. Συγγρού 314, Καλλιθέα, τηλ.: 9590631)

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ... ΓΕΡΑΣΜΕΝΗ

Αγαπητό PC Master,
Καταρχήν, Hello! How are you? Και τέλος είσαι το the best of the best magazine of computing. Δεν συνεχίζω τα κομπλιμέντα γιατί θα γεμίσει όλο το φύλλο και πού θα γράψω!

Σε διαβάζω από το τεύχος 68, το τελευταίο με τις θρυλικές πλέον 1.44MB δισκέτες. Αρα, είμαι ένας αρκετά medium αναγνώστης σου. Οι κατά καιρούς αλλαγές σου με έχουν καταπλήξει. Συνεπώς τώρα έχεις πολύ καλύτερη ποιότητα από τα άλλα περιοδικά. Το μόνο παράπονο που έχω είναι ότι δεν "στηρίζεις" και λίγο τα παλιότερα παιχνίδια, αφιερώνοντας 2 σελίδες. Πάντως, συνέχισε έτσι.

Εχω έναν 486/DX4 100, 12MB RAM, SB 16, monitor 14", Windows 95, οθόνη VESA 1MB, CD (4x).

1. Πόσο αντέχει το μηχάνημά μου; Δηλώνω ευχαριστημένος έως σήμερα. Τι χρειάζεται και πού αναβάθμιση;

2. Στο Command and Conquer έχω παρατηρήσει (πάντα) πολλά σημεία με μπλε χρώμα στα videos του (μόνο στη VGA όλα είναι τέλεια). Μήπως φταίει η VESA (1MB); Επίσης, το είχα δει και στο Ripper. Τι να κάνω;

3. Βαθμολογήστε μου τα παιχνίδια Doom-clone ξεκινώντας από το πιο καλό: Quake, Quake 2, Hexen, Hexen 2, Duke Nukem 3D, Blood, Fate, Terracide.

4. Στα Windows 95 δεν έχω DirectX 3 (ούτε 2 ούτε 1). Οταν πάω να το εγκαταστήσω από τα CDs σου, ναι μεν μου το εγκαθιστά αλλά, όταν πάω να τρέξω το Diablo (λόγου χάριν), μου λέει: Η οθόνη δεν είναι Windows 95 compatible. Ούτε το DirectDRAW! μου. Τι γίνεται;

ΥΓ. 1: Απάντησέ μου!!! Είναι η 3η φορά που γράφω (στεναγμός).

ΥΓ. 2: Γιατί όλοι επιτίθεστε στον Πατρίκο; Τι σας έκανε ο άνθρωπος και τον λέτε βαμπίρ και τα τοιαύτα;

ΥΓ. 3: Don't play tennis with my letter!

ΥΓ. 4: I was waiting a long time for this! Prepare to die Silencer! Εδώ σε θέλω. Σου θυμίζει κάτι;

ΥΓ. 5: Thanks a lot, Leo out [Και αυτό; (LEO OUT)]. Αν μου απαντήσεις, είσαι φοβερό!!!



▼ Αγαπητέ ανώνυμε φίλε,
Hello to you too.

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οσον αφορά στο "παράπονό" σου, πρέπει να ξέρεις ότι είναι αρκετά δύσκολο να καλύψουμε όλα τα καινούρια παιχνίδια, τα οποία δεν είναι και λίγα όπως θα έχεις παρατηρήσει, πόσο μάλλον να αναφερόμαστε και σε παλαιότερα.

Σχετικά με τις ερωτήσεις σου τώρα:

1. Καλώς ή κακώς, το μηχάνημά σου μπορεί να θεωρηθεί "ξεπερασμένο", όσον αφορά στο θέμα "επεξεργαστής", αν χρησιμοποιείς Windows 95 ή θέλεις να παίξεις κάποιο από τα καινούρια παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά. Επίσης, τα 12MB μνήμης ίσως πρέπει να γίνουν 16 ή και παραπάνω, κάτι που θα αυξήσει λίγο τις επιδόσεις. Τέλος, μάλλον θα πρέπει να αλλάξεις και κάρτα οθόνης για καλύτερα αποτελέσματα στα Windows και σε απαιτητικά παιχνίδια.

2. Ισως να μην έχεις τους σωστούς drivers για την κάρτα οθόνης. Δεν μας αναφέρεις όμως την κάρτα οθόνης σου, για να σε βοηθήσουμε περισσότερο.

3. Ολα ωραία είναι, αλλά το

DOOM είναι το αυθεντικό και το καλύτερο!

4. Αφού δεν μας αναφέρεις ποια είναι η κάρτα οθόνης σου, μάλλον συμβαίνει αυτό που σου "λένε" τα Windows. Η κάρτα σου δεν είναι συμβατή με DirectX, άρα είναι σχετικά παλιά.

ΥΓ. 1: Κάλλιο αργά παρά ποτέ!

ΥΓ. 2: Μα έχεις δει τα δόντια του;

AMAN... ΚΑΗΚΑΜΕ!

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου και σε αγοράζω ανελλιπώς από το τεύχος 71. Θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου σε όλους όσοι συμμετέχουν στην έκδοση του περιοδικού καθώς και τον ιδιαίτερο θαυμασμό μου στον κ. Τσουρινάκη, τον πνευματικό πατέρα των απανταχού adventurers. Είμαι κάτοχος ενός AMD K6 PR-200, MB QDI Explorer II jumperless, 32MB RAM, Seagate Medallist pro 2.5, 16x CD-ROM HITACHI, Matrox Mystique 2MB, οθόνη EIZO F-55 17", 16bit κάρτα ήχου.

Θα ήθελα τις πολύτιμες συμβουλές σου στο πρόβλημα που μου προέκυψε 2 εβδομάδες μόλις μετά την αγορά του ανωτέρω συστήματος. Το PC, λοιπόν, αρνούνταν να δουλέψει (δεν άνοιγε η οθόνη και δεν δούλευαν ο σκληρός δίσκος και το πληκτρολόγιο). Πηγαίνοντάς τον στο μαγαζί απ' όπου έγινε η εν λόγω αγορά, διαπιστώθηκε ότι είχε καεί ο επεξεργαστής (!) και έγινε αντικατάστασή του με νέο (ίδιο μοντέλο). Την επόμενη μέρα μετά την αλλαγή, το πρόβλημα ξαναπαρουσιάστηκε, χωρίς όμως αυτήν τη φορά να καεί ο επεξεργαστής. Απλώς έπειτα από λειτουργία περίπου μισής ώρας, αν έκλεινες τον υπολογιστή, έπρεπε να περάσει κάποιο χρονικό διάστημα μέχρι να μπορέσεις να τον ξαναθέσεις σε λειτουργία, οπότε ο κίνδυνος να καεί και η CPU ήταν κάτι παραπάνω από εμφανής (η CPU έκαιγε μετά λειτουργία μισής ώρας!). Το σύστημα λοιπόν στάλθηκε στην εταιρία απ' όπου αγοράστηκαν CPU και motherboard και περιμένω απάντηση.

Τα ερωτήματα που έχω να σου θέσω είναι τα εξής:

1. Ποιες είναι οι τάσεις στις οποίες λειτουργεί ο συγκεκριμένος επεξεργαστής; Ενώ είχα διαβάσει σε ένα άρθρο ότι οι τάσεις λειτουργίας του είναι 2.5V για τον πυρήνα και 3.3V εξωτερικά, η motherboard, η οποία τον αναγνωρίζει αυτομάτως, τον έβαζε να λειτουργεί με τάση 2.9V για τον πυρήνα και 3.3V εξωτερικά. Η τάση 2.9V αναγραφόταν και στον επεξεργαστή.

2. Πού μπορεί να οφείλεται το πρόβλημα; Σε ελλιπή ψύξη του επεξεργαστή; Σε ασυμβατότητα CPU και motherboard; Σε πρόβλημα της CPU; Θα ήθελα την προσωπική σου άποψη. (Πρέπει να σου αναφέρω ότι ποτέ δεν κόλλησε ο υπολογιστής κατά την ώρα εργασίας.)

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα, αλλά έτσι προέκυψε στην προσπάθειά μου να δώσω μια πλήρη εικόνα του όλου προβλήματος.

Ελπίζω σε απαντήσεις γιατί το πρόβλημα με καίει.

ΥΓ. 1: Πώς μπορώ να αλλάξω το refresh rate στο DOS (τα utilities της οθόνης και της κάρτας γραφικών δεν βοήθησαν...);

ΥΓ. 2: Υπάρχουν drivers της Mystique για τα AutoCAD 13 και 14;

ΥΓ. 3: Υπάρχει patch για το RIPPER ώστε να συνεργάζεται με τη Mystique; (Το patch που υπήρχε στο CD του τεύχους 78 δεν έλυσε το πρόβλημα.)

Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Με εκτίμηση,
Βασίλης Τσιουλάκης
Κοζάνη



Φίλε Βασίλη,

Οφείλω να ομολογήσω ότι ανάλογο πρόβλημα ίσως είναι η πρώτη φορά που μου αναφέρεται. Το να καίγεται ένας επεξεργαστής σε τόσο σύντομο χρονικό δεν είναι και λίγο. Πρέπει να ξέρεις ότι ο εν λόγω επεξεργαστής δουλεύει εσωτερικά με τάσεις από 2.755V έως 3.045V και εξωτερικά στην κλίμακα των 3.135-3.6V. Συνεπώς δεν τίθεται θέμα υπερθέρμανσης εξαιτίας λανθασμένης τροφοδοσίας. Η υπερθέρμανση μπορεί να προέρχεται από την έλλειψη ψύκτρας ή και ανεμιστήρα για τη CPU ή ακόμα και από λανθασμένη τοποθέτηση της κεντρικής μονάδας, σε μέρος δηλαδή που δεν αερίζεται καλά. Οσον αφορά στη συμβατότητα της CPU και της motherboard, στο site της AMD (http://www.amd.com/) δεν μπορέσαμε να βρούμε τη motherboard σου στις προτεινόμενες.

Αυτό που έχουμε να σου προτείνουμε, όταν πάρεις τον υπολογιστή σου από το service, είναι ένα burn test. Δηλαδή να τον αφήσεις να δουλέψει τουλάχιστον μία ημέρα (24 ώρες). Αν δεν σου καεί (!!!) κάτι, τότε δεν πρόκειται να

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

καεί ποτέ. Αν όμως έχεις προβλήματα, καλό θα ήταν να αναζητήσεις εναλλακτικές λύσεις όπως, για παράδειγμα, την αλλαγή της motherboard ή ακόμα και του επεξεργαστή.

Σε ό,τι αφορά τώρα τις υπόλοιπες ερωτήσεις σου, utility για την αλλαγή του refresh rate στο DOS δεν βρήκαμε στο site της Matrox (http://www.matrox.com/), αλλά υπάρχουν drivers για το AutoCAD 12 & 13. Τέλος, δεν υπάρχει άλλο patch για το Ripper, οπότε αν δεν σου δουλεύει αυτό του τεύχους 78...

CYRIX ΚΑΙ ΠΑΛΙ

Αγαπητό PC Master,
Σε συγχαίρω για την πάρα πολύ ωραία ύλη και τα φανταστικά CD-ROMs. Εχω στην κατοχή μου έναν Cyrix 6x86 166+ (motherboard: Global Triton GCT-81V) 32MB RAM, CD-ROM 4x, Expert COLOR DSV 6422, HD 550MB και κάποιες απορίες.

1. Οταν κάνω εκκίνηση του υπολογιστή, στον πίνακα που εμφανίζεται γράφει ότι έχω επεξεργαστή 6x86 166+, ενώ στο System των Windows 95 γράφει ότι έχω έναν 486. Δοκίμασα διάφορα προγράμματα ελέγχου του συστήματος για να δω αν πρόκειται για λάθος των Windows, αλλά και εκεί ήταν δηλωμένο ότι έχω έναν 486, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να παίξω κάποια παιχνίδια που απαιτούν Pentium. Πώς μπορώ να δηλώσω ότι έχω επεξεργαστή 6x86 166+ ή Pentium; (Εχω κάνει αναβάθμιση.)

2. Οταν ανοίγω τον υπολογιστή, η οθόνη δεν ανοίγει κατευθείαν. Ανοίγει ύστερα από 4-5 δευτερόλεπτα. Μήπως φταίει η οθόνη; Τι πρέπει να κάνω; Εχω οθόνη Q-Monitor TVGA 9000I.

3. Ποια η διαφορά των DVD CD-ROM drivers με τα απλά CD-ROM drives;

Συγγνώμη αν σε ταλαιπώρησα. Ελπίζω σε δημοσίευση ή τουλάχιστον σε απάντηση.

Φιλικά,
Κώστας

Αγαπητέ Κώστα,

1. Εχεις το ίδιο πρόβλημα με τους κατόχους κάποιου Cyrix: τα Windows 95 βλέπουν τον επεξεργαστή τους σαν 486. Πλήρης λύση στο συγκεκριμένο πρόβλημα δεν υπάρχει, δεν μπορείς δηλαδή να "δηλώσεις" στα Windows ότι έχεις Pentium, γιατί δεν έχεις! Pentium λέγεται μόνο ο επεξεργαστής της Intel και κανένας άλλος, ούτε ο K5/K6 της AMD ούτε ο 6x86 της Cyrix.

2. Η οθόνη σου δεν ανοίγει κατευθείαν γιατί κατά πάσα πιθανότητα είναι οικολογική (green), οπότε έχει κυκλώματα για κατανάλωση λιγότερου ρεύματος όταν δεν παίρνει σήμα. Για 4-5 δευτερόλεπτα κατά την εκκίνηση του υπολογιστή, η κάρτα δεν της στέλνει σήμα, οπότε βρίσκεται σε Stand By mode (καταναλώνει δηλαδή λιγότερη ενέργεια).

3. Οι βασικές διαφορές των DVD-ROMs (είναι και το κανονικό όνομά τους) με τα CD-ROMs είναι δύο: πρώτον, η μεγαλύτερη χωρητικότητα (ξεκινάνε από τα 4.7GB και φθάνουν μέχρι τα 17GB) και, δεύτερον, η ταχύτητα (το 1x του DVD-ROM ισούται περίπου με το 8x των απλών CD-ROMs). Αυτά τα δύο χαρακτηριστικά δίνουν το πλεονέκτημα σε συστήματα Home Theater αφού, με τη βοήθεια της MPEG συμπίεσης για εικόνα και ήχο, μπορούν να "χωρέσουν" έως 2 ώρες ταινία με ψηφιακό ήχο σε πολλές γλώσσες. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείς να ανατρέξεις στο σχετικό άρθρο του τεύχους 86 στη σελίδα 74.



ΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αγαπητό PC Master,
Συγχαρητήρια για την υπέροχη ύλη του περιοδικού όπως και του συνοδευτικού CD. Είμαι αναγνώστης από το τεύχος 54 (Μάιος 1994). Ξεκίνησα να σε αγοράζω από όταν αγόρασα τον δεύτερο Η/Υ μου, έναν 486/66MHz, 16MB RAM, 2x CD-ROM, 504 HDD κ.λπ. (Ο πρώτος μου ήταν ένας 8088.)

1. Πριν από μερικές μέρες εγκατέστησα ένα πρόγραμμα από τον κατάλογο του Duke Nukem 3D (το Ten Game) χωρίς να ξέρω τι είναι. Μετά την εγκατάσταση, μου εμφάνισε ένα μενού για την εγκατάσταση modem, έκανα κλικ στο επόμενο και μόλις μου ζήτησε να του καθορίσω πού είναι τα αρχεία

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

για την εγκατάσταση, έκανα Ακυρο (χρησιμοποιώ τα ελληνικά Windows 95), έσβησα το πρόγραμμα Ten και κατάργησα το modem στο Σύστημα του Πίνακα Ελέγχου. Την επόμενη φορά που ξεκίνησα τον υπολογιστή και εκεί που φόρτωνε τα Windows, μου εμφάνισε το μήνυμα που έλεγε ότι ένα αρχείο που χρειάζονται τα Windows ή μία συσκευή έχει διαγραφεί και εάν το διέγραψα επίτηδες, να το αφαιρέσω από το μητρώο των Windows ή από το system.ini. Το αρχείο που θέλει είναι το vnetsup.vxd. Το πρόβλημα είναι ότι στο system.ini δεν το βρήκα. Τι πρέπει να κάνω για να το αφαιρέσω;

2. Πώς μπορώ να μεγαλώσω τη μνήμη cache του CD-ROM με το smartdrv και ποια είναι η μέγιστη τιμή που μπορώ να δώσω στην παράμετρο /M του MSCDEX στο autoexec.bat;

3. Το Diablo θα τρέχει καλά στον υπολογιστή μου; (Σε ένα demo που έβαλα πήγαινε αρκετά καλά.)

4. Ποιο πρόγραμμα χρησιμοποιείτε για να κάνετε capture εικόνες από τα παιχνίδια που τρέχουν μόνο κάτω από το DOS (π.χ. Crusader No Remorse/Regret, Little Big Adventure); Μπορείτε να το βάλετε στο συνοδευτικό CD;

5. Τέλος, μπορείτε να πείτε στον υπεύθυνο της στήλης Hints & Tips να γράψει τα cheat codes για το παιχνίδι "Z" (έχω κολλήσει στην 19η πίστα εδώ και πολύ καιρό...);

Φιλικά,
Μιχάλης Μπομποτσάρης
Πρέβεζα

Φίλε Μιχάλη,

1. Το πρόβλημά σου είναι ότι δεν άφησες την εγκατάσταση δικτύου (ή δικτύου μέσω τηλεφώνου) να ολοκληρωθεί. Η λύση του είναι σχετικά απλή, αλλά προϋποθέτει την ύπαρξη του CD ή των δισκετών εγκατάστασης των Windows 95. Αν τα έχεις, ξανατρέχεις το πρόγραμμα του Duke Nukem, αλλά αυτήν τη φορά το αφήνεις να προχωρήσει ως το τέλος, προκειμένου να σου εγκαταστήσει το modem (και ό,τι άλλο θέλει να κάνει). Αφού τελειώσει, τότε μπορείς να πας στο δίκτυο στον πίνακα ελέγχου και να αφαιρέσεις οτιδήποτε υπάρχει εκεί και, εν συνεχεία το modem από το Σύστημα. Ετσι, θα σβηστούν όλες οι αναφορές στο modem και το δίκτυο από το Registry (Μητρώο) του υπολογιστή.

2. Για να μεγαλώσεις την cache του CD-ROM, δεν χρειάζεσαι το smartdrv. Απλώς, μέσα από τα Windows, πας στο Σύστημα -> Επιδόσεις -> Σύστημα Αρχείων -> CD-ROM -> Στόχος Βελτιστοποίησης και του δίνεις μεγαλύτερη τιμή. Το MSCDEX δεν χρειάζεται να το τρέχεις, γιατί το έχουν ενσωματωμένο τα Windows 95.

3. Δεν μπορείς να βασίζεσαι πάντα στα demos. Ωστόσο, μάλλον θα τρέχει ικανοποιητικά.

4. Συνήθως το pcxdump. Θα σου κάνουμε τη χάρη σε ένα από τα μελλοντικά CD-ROMs.

5. Θα ενημερώσουμε τον υπεύθυνο της στήλης για το αίτημά σου.

ΝΕΟΣ ΚΑΙ... ΑΡΓΟΝΑΥΤΗΣ

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας ολοκαίνουριος αναγνώστης σου και άρχισα μόλις τώρα να σε διαβάζω (τεύχος 86). Μόλις σε πήρα στα χέρια μου, κατάλαβα τι έχανα τόσο καιρό, αφού δεν σε διάβαζα. Περιττό να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό υπολογιστών του κόσμου.

Εχω έναν υπολογιστή 386 στα 33 MHz και σκοπεύω να αγοράσω, με τον πατέρα μου, έναν Intel Pentium/166MHz με τεχνολογία MMX και 32MB RAM.

Ας περάσω στις ερωτήσεις μου:

1. Υπόδειξέ μου έναν σκληρό δίσκο 3.2GB γρήγορο και οικονομικό.

2. Ο πατέρας μου θέλει οπωσδήποτε CD-ROM 16x. Εσύ τι ταχύτητας CD-ROM θα με συμβούλευες να αγοράσω;

3. Θα ήταν προτιμότερο να πάρω μία κάρτα γραφικών Matrox Millenium 2MB ή για οικονομία την Diamond Stealth 3D (2200) 2MB; Υπάρχει αισθητή διαφορά ταχύτητας των γραφικών ανάμεσα σε αυτές τις δύο ή μπορώ να αρκεστώ σε μία απλή PCI SVGA κάρτα γραφικών;

4. Συμβούλεψέ με για μία καλή και οικονομική κάρτα ήχου.

5. Ποιο αγωνιστικό παιχνίδι ανάμεσα στο POD και το Scorcher μου προτείνεις να πάρω;

6. Να αγοράσω το NBA Live 97 ή θα άξιζε να περιμένω για το 98;

7. Συμβούλεψέ με για ένα καλό strategy game (εκτός του Red Alert).

ΥΓ. 1: You are the number one!!!

ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη σε κούρασα, ειδάλλως... sorry!

ΥΓ. 3: Απάντησε στο γράμμα μου, pleaseeeee (γονατίζω).

ΥΓ. 4: Χαιρετίσματα σε όλο το επιτελείο και τον κ. Τσουρινάκη.

ΥΓ. 5: ΑΕΚάρα ολέ! Σ.Φ. ΑΕΚ, Γαλάζιοι Αργοναύτες!

ΥΓ. 6: Επιτέλους, τέλος (και ξανά sorry αν σε κούρασα).

Αγαπητέ φίλε,

Ελπίζουμε να σε ικανοποιήσει το περιοδικό και να γίνεις και εσύ ένας από τους μόνιμους αναγνώστες.

1. Ολοι οι σκληροί δίσκοι που κυκλοφορούν σήμερα είναι γρήγοροι. Αν όμως ζητάς τον ιδανικότερο, καλό είναι να πάρεις έναν δίσκο που να υποστηρίζει Ultra DMA και την ανάλογη motherboard.

2. Τα 16x είναι η "μέση" λύση σήμερα, αφού οι ταχύτητες έχουν φθάσει έως τα 24x. Αν όμως υπάρχει οικονομική δυνατότητα, καλό είναι να αγοράσετε κάτι πιο γρήγορο.

3. Οι δύο κάρτες που αναφέρεις έχουν μεγάλη διαφορά στην τιμή αλλά και στα χαρακτηριστικά. Η Matrox Millenium είναι κατά βάση μία 2D κάρτα γραφικών, με πολύ υψηλή απόδοση σε 2D περιβάλλοντα (π.χ. Windows). Υστερεί όμως σε επιδόσεις σε 3D προγράμματα και παιχνίδια, γιατί δεν τα υποστηρίζει σε επίπεδο υλικού. Από την άλλη πλευρά, η Diamond Stealth είναι ένας 2D/3D επιταχυντής που προσφέρει καλές επιδόσεις κάτω από οποιοδήποτε περιβάλλον εργασίας. Αυτή είναι η κύρια διαφορά ανάμεσα στις δύο κάρτες, οπότε ανάλογα με τις ανάγκες σου μπορείς να επιλέξεις.

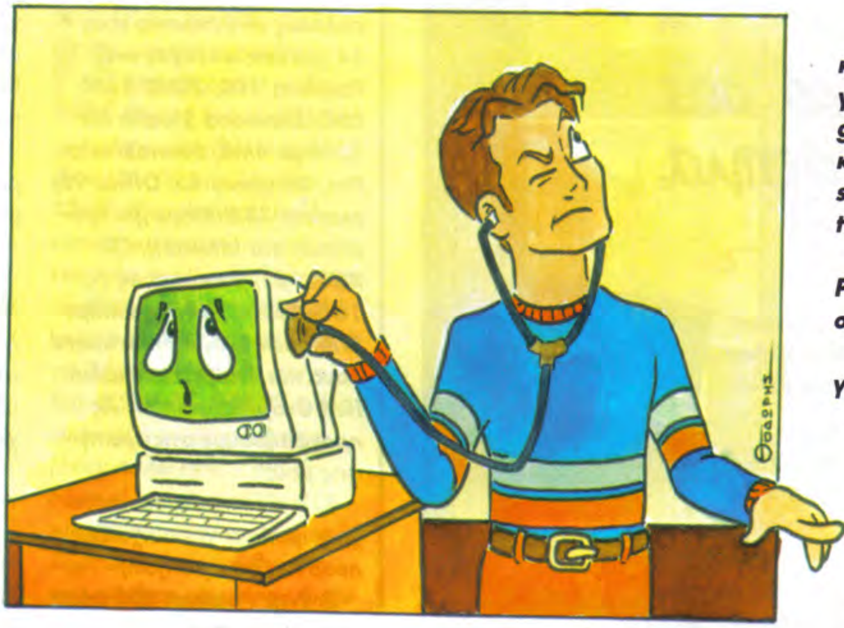
4. Καταλαβαίνεις, φαντάζομαι, ότι δεν μπορώ να σου προτείνω μάρκα, αλλά αν ψάξεις θα βρεις κάρτα ήχου συμβατή, με

καλές επιδόσεις, ακόμα και με 7.000 δραχμές.

5. Ασφαλώς αυτό που ταιριάζει περισσότερο στα γούστα σου.

6. Χμ... γιατί δεν περιμένεις για το 99 που μάλλον θα είναι καλύτερο και από τα δύο;

7. Το Red Alert.



ΠΟΥ ΠΗΓΕ Ο ΗΧΟΣ;

***Α**γαπητό PC Master,*

Είμαι ένας πολύ νέος σε ηλικία αναγνώστης σου (μόλις 15 ετών) και εντυπωσιάζομαι κάθε μήνα από την ύλη και το χιούμορ σου. Τώρα, ας περάσω στη μοναδική ερώτησή μου:

Διαθέτω ένα Pentium/200 ISDN, 32MB RAM, CD-ROM 2x, SB16, κάρτα οθόνης SVGA και 2.1GB στο σκληρό. Σε δύο όμως παιχνίδια μου, το NBA Live 95 και το Virtual Fighter PC, δεν παίζει ο ήχος (συγκεκριμένα η μουσική, διότι τα SFX λειτουργούν), ενώ το MAX δεν παίζει καθόλου. Είμαι τόσο μπερδεμένος όσο και εκνευρισμένος γιατί τα παιχνίδια αυτά έπαιζαν μια χαρά πριν από την αναβάθμιση του υπολογιστή μου από 486 σε Pentium (εκτός του V. Fighter PC το οποίο δεν είχα αγοράσει). Εχω ένα προαίσθημα ότι θα μου πείτε πως φταίει ο σκληρός, γι' αυτό και σας προλαβαίνω: υπήρχε όντως πρόβλημα, γι' αυτό και τον άλλαξα εντελώς αναβαθμίζοντάς τον στα 2.1GB (αφού έγινε ο υπολογιστής Pentium είχα 840MB). Τι μου προτείνετε να κάνω; Μήπως φταίει η ταχύτητα του CD-ROM;

Τέλος, θα σας συνιστούσα να τοποθετούσατε το CD-ROM κάθε μήνα σε κανονική θήκη και όχι σε χάρτινη.

ΥΓ.: Ελπίζω σε δημοσίευση.
Με τιμή και σεβασμό,
Γκινάκος Αλέξανδρος

▼ Αγαπητέ Αλέξανδρε,
Το πρόβλημά σου είναι οι drivers της κάρτας ήχου. Αυτό που πρέπει να κάνεις, για να έχεις ήχο στα παιχνίδια που αναφέρεις, είναι να εγκαταστήσεις ξανά τους οδηγούς της κάρτας ή, στην περίπτωση που κάποιο παιχνίδι παίζει από DOS, να τρέξεις το setup του και να επιλέξεις τη σωστή κάρτα ήχου (SB16). Η αλλαγή του σκληρού δίσκου μπορεί να είναι το πρόβλημα, αφού μπορεί κατά την επανεγκατάσταση των προγραμμάτων στον νέο σκληρό δίσκο να ξεχάστηκαν οι εν λόγω drivers.

Ελπίζουμε με τις συμβουλές μας το πρόβλημά σου να λυθεί!

ΟΙ ΚΑΤΑ ΜΑΤΘΑΙΟΝ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

***Α**γαπητό PC Master,*

Με λένε Ματθαίο και είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου (μόλις 3 τεύχη). Από την αρχή όμως κατάλαβα την αξία σου. Γι' αυτό θα σου πω μόνο (το συνηθισμένο) ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό και να συνεχίσεις έτσι.

Περνώ λοιπόν στις ερωτήσεις μου:

1. Εχω ένα P120 Intel, 32MB EDO RAM, 8x CD-ROM Hitachi, 1.2 GB HD Seagate, Sony 15sx, Cirrus Logic PCI και Shuttle 16bit. Πώς το βλέπεις το μηχάνημα, θα αντέξει για ένα-δύο χρόνια (προς το παρόν το χρησιμοποιώ μόνο για παιχνίδια); Πες μου τι χρειάζεται να αναβαθμίσω;

2. Θα ήθελα να μου προτείνεις ένα καλό modem (2-3 μάρκες) στα 33.6Kbps (που πιστεύω ότι είναι η ιδανικότερη ταχύτητα).

3. Πες μου τρία καλύτερα (κατά τη γνώμη σου) PC games στις παρακάτω κατηγορίες: strategy, adventure, RPGs, action.

4. Τα CDs του Playstation παίζουν στα PCs;

ΥΓ. 1: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου.

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση ή απάντηση.

Με εκτίμηση,
Ματθαίος

▼ Φίλε Ματθαίε,
Να είσαι σίγουρος ότι δεν πρόκειται να συνεχίσουμε έτσι, αλλά θα προσπαθούμε πάντα για το καλύτερο.

1. Το μηχάνημά σου, αν βέβαια του φέρεσαι καλά, το ποτίζεις, το ταΐζεις και όλα τα σχετικά, θα αντέξει μάλλον για ένα-δύο χρόνια ακόμα.

2. Μάρκα δεν μπορώ να σου προτείνω. Το μόνο που μπορώ να σου πω είναι πως αξίζει να δώσεις λίγα χρήματα παραπάνω για να πάρεις ένα επώνυμο modem και να μην έχεις προβλήματα, παρά να πάρεις το φθηνότερο και να αναρωτιέσαι γιατί δεν το αναγνωρίζουν τα Windows.

3. Σκοπός των reviews μας είναι να μπορείς να διαμορφώνεις την προσωπική σου άποψη.

4. Οχι.

ΕΝΑΣ... ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΣ GAMER

***Α**γαπητό PC Master (τι πρωτότυπο),*

Είμαι ένας από τους



πολλούς αναγνώστες σου, 14 χρόνων, κάτοχος ενός Pentium/100, 32MB RAM EDO, Diamond Stealth 3D 2240 με 4MB, SoundBlaster Pro, Windows 95, Office 95, modem 28.800bps (με πρόσβαση στο Internet), CD-ROM 16x, 2 σκληρούς 1GB+365MB, οθόνη Philips Brilliance 105, motherboard Soyo και ένα αρκετά παλιό IBM Graphics printer. Ας προχωρήσουμε στις ερωτήσεις μου:

1. Το σύστημά μου, αν το χρησιμοποιώ για παιχνίδια, πόσο λες να κρατήσει;

2. Ενας Pentium 200 πόσο λες να τιμάται;

3. Τι παραπάνω χρειάζεται το σύστημά μου;

Και τώρα παράπονα και προτάσεις:

1. Καλό και άγιο το GameNet, αλλά για πείτε μου, εμείς οι παλιοί πλην τίμιοι "πιλότοι", τι μπορούμε να κάνουμε στο GameNet, αφού δεν υπάρχουν ιπτάμενοι διαγωνισμοί;

2. Τι θα λέγατε να φτιάξετε μια στήλη (πώς λέμε Top Ten, Αλληλογραφία) ονόματι "Προτάσεις" (φανερός ο σκοπός);

3. Τι θα λέγατε να δημιουργούσατε μια ηλεκτρονική διεύθυνση (URL) του PC Master;

4. Τέλος, τι θα λέγατε να βάζατε όλες τις δισκέτες του PC Master σε ένα CD;

Γεια χαραντάν, λοιπόν.
Mixelodj.

Φίλε Mixelodj (πρωτοτυπία και από μέρους μας...),
Οσον αφορά στις ερωτήσεις σου:

1. Το σύστημά σου καλύπτει όλα τα standards των σημερινών παιχνιδιών, οπότε δεν πιστεύουμε να έχεις σοβαρό πρόβλημα με τα νέα παιχνίδια που πρόκειται να ακολουθήσουν.

2. Pentium στα 200, με ή χωρίς MMX; Θα αφήσω τις διαφημίσεις του περιοδικού να σου απαντήσουν!

3. Προς το παρόν, τίποτα. Σε λίγο καιρό όμως μπορεί να θελήσει έναν καινούριο επεξεργαστή και αυτό μόνο στην περίπτωση που δεις ότι τα παιχνίδια αρχίζουν να "σέρνονται".

Οσον αφορά τώρα στις προτάσεις και τα παράπονά σου:

1. Δεν νομίζω ο κύριος Κράτσας, αν αυτό είναι βέβαια εφικτό κι αν εκφράσουν και άλλοι συνδρομητές ενδιαφέρον, να έχει αντίρρηση να διοργανωθεί ένας διαγωνισμός και για εσάς τους "ιπτάμενους"! Οταν είχε γίνει η σχετική ερώτηση στους φίλους του GameNet μέσω του on-line forum, ελάχιστοι είχαν εκφράσει σχετικό ενδιαφέρον.

2. Ενας από τους λόγους ύπαρξης της στήλης της αλληλογραφίας είναι η φιλοξενία των προτάσεών σας.

3. Καλομελέτα κι έρχεται!

4. Είναι πολύ πιθανό έως σίγουρο να το κάνουμε στο αμέσως επόμενο τεύχος!

ΑΤΙΜΕΣ... ΤΙΜΕΣ!

Αγαπητό PC Master, Θα ήθελα να σου εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό, το οποίο είναι από τα καλύτερα του χώρου. Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου (από το τεύχος 75) και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Εχω έναν Pentium 133, 16MB RAM, HD 850MB, CD-ROM 4x, μία SVGA 1MB και μία sound card compatible. Τον υπολογιστή αυτό σκέ-

φτομαι να τον κάνω MMX, είτε στα 166 ή στα 200MHz. Επίσης, θα προσθέσω άλλα 16MB μνήμη και έναν μεγαλύτερο σκληρό. Αλλά ας περάσω στις ερωτήσεις μου:

1. Διάβασα πως οι τιμές των Pentium θα μειωθούν από το φθινόπωρο. Είναι αλήθεια; Η μείωση θα συμπεριλαμβάνει τους MMX επεξεργαστές;

2. Ο κ. Τσουρινάκης απαντά για τα adventures μόνο μέσω του Adventure SOS; Αν όχι, τον παρακαλώ να μου απαντήσει σε αυτό το ερώτημα: Στο Shadows Over Riva, στο Tower of the Magician Second Level, στις πόρτες που ανοίγουν με πετράδια, ποια πετράδια ανοίγουν κάθε πόρτα;

Φιλικά,

Παναγιώτης Γωγάκος

ΥΓ. 1: Θα υπάρξουν και άλλες εκδηλώσεις σαν αυτή του Μαΐου;

ΥΓ. 2: Διαπιστώνω με πολλή ευχαρίστηση πως είστε το Pixel για τους PC Users.

Αγαπητέ Παναγιώτη,

1. Οι τιμές στα εξαρτήματα των υπολογιστών αυξομειώνονται από μέρα σε μέρα. Για οτιδήποτε νεότερο θα ενημερωθείς από τις σελίδες του περιοδικού και την καινούρια στήλη "Πριν Αγοράσετε" που ενσωματώθηκε από το παρόν τεύχος στο Street Test.

2. Ο κ. Τσουρινάκης απαντά μόνο μέσω του Adventure SOS. Μην ανησυχείς, όμως, το ερώτημά σου θα μεταφερθεί.

ΥΓ. 1: Βεβαίως. Υγεία να έχουμε και όλα τα άλλα έρχονται!

ΥΓ. 2: Προσπαθούμε πάντα να σας ικανοποιούμε όσο το δυνατόν περισσότερο.

NO DIALTONE

Αγαπητό περιοδικό, Θα ήθελα να με βοηθήσεις στο πρόβλημα που αντιμετωπίζω. Το modem μου (Supra Express 336iPnP εσωτερικό) ενώ εκτελεί κανονικά τις λειτουργίες του (πρόσβαση στο δίκτυο, μηνύματα fax κ.ά.), όταν πρόκειται να καλέσω ή να δεχτώ κλήση για παιχνίδια (USNF 97, FIFA 97 κ.ά.), εμφανίζει το εξής μήνυμα (όταν καλώ εγώ): "No dialtone! Is the modem plugged in and turned on?" Σημειώνω ότι οι ρυθμίσεις του modem μου, όπως διαπίστωσα, είναι κοινές με αυτές άλλων χρηστών. Το λειτουργικό του PC μου είναι Win95 ελληνικά.

Σας ευχαριστώ και περιμένω τη βοήθειά σας.

Φιλικά,

Αργύρης Γεωργαντζής

Φίλε Αργύρη,

Το πρόβλημά σου είναι η παράμετρος X του modem, η παράμετρος δηλαδή εκείνη που λέει στο modem αν θα περιμένει ή όχι dialtone. Στην Ελλάδα δεν υποστηρίζεται το dialtone, οπότε πρέπει να το αλλάξεις από την default τιμή του, που είναι 4, στην τιμή 3. Για να γίνει αυτό, πρέπει να πας στο configuration του modem μέσα από το εκάστοτε παιχνίδι και στο initialization string να προσθέσεις την παράμετρο X3. Προσοχή, όμως! Παίζει ρόλο η θέση στην οποία θα την τοποθετήσεις. Πρέπει να είναι μετά την παράμετρο F (ή F2) ή μετά την παράμετρο Z, επειδή αυτές οι δύο κάνουν reset το modem στις εργοστασιακές ρυθμίσεις, οι οποίες περιλαμβάνουν το X4 και όχι το X3. ■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα παιχνίδια αυτά έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

MONKEY ISLAND 2



Η συνέχεια του υπέροχου adventure της LucasArts ξεπέρασε κάθε προσδοκία. Υπέροχα hand made γραφικά, τρελό χιούμορ αλλά και απίθανοι στη σύλληψη γρίφοι συνέθεσαν ένα από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 10/10

EYE OF THE BEHOLDER II

Το δεύτερο μέρος της δημοφιλούς τριλογίας ήταν για πολλούς και το καλύτερο. Βαδίζοντας στα χνάρια του Dungeon Master, υπήρξε από τα δημοφιλέστερα RPGs. Στο κάστρο του Darkmoon σας περιμένει μία δύσκολη αλλά μαγευτική περιπέτεια.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!
Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.
Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

THE DAY OF THE TENTACLE

Από τα πλέον χιουμοριστικά adventures της LucasArts, ακολουθούσε τα σίγουρα βήματα του γνωστού interface της εταιρίας διαθέτοντας επιπλέον εκπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά. Αναλαμβάνετε να σώσετε τη Γη, με τον πιο παράδοξο τρόπο που έχετε φανταστεί.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

ALONE IN THE DARK

Ενα από τα πρώτα πράγματι τρισδιάστατα adventures, με απεικόνιση υπό πολλές διαφορετικές οπτικές γωνίες. Αποτέλεσε σημείο αναφοράς για μια ολόκληρη σειρά παρόμοιων παιχνιδιών. Από τα παιχνίδια που θύμιζαν σε μεγάλο βαθμό κινηματογραφικές παραγωγές.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 90%

GOBLIINS 2

Σε έναν κόσμο κινούμενων σχεδίων, με κύριο χαρακτηριστικό το χιούμορ, λάμβανε χώρα η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Gobliiins (με τρία i γιατί οι πρωταγωνιστές ήταν 3!). Αν και οι χαρακτήρες μειώθηκαν κατά ένας, όλα τα υπόλοιπα παρέμειναν, με αποκορύφωμα τους πιο τρελούς γρίφους που είδατε ποτέ.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 90%

CLOUDS OF XEEN

Ενα καταπληκτικό RPG, από τα καλύτερα της σειράς Might and Magic, που συνδύαζε τους έξυπνους γρίφους, τη δράση και την πλοκή σε σωστές αναλογίες. Οσοι φίλοι του είδους δεν το απέκτησαν έχασαν.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα, Gabriel Knight, αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs ULTIMA έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα

Το πάνθεον... των games

υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

RAVENLOFT
Στους κόσμους του Ravenloft, γνήσιου γοτθικού τρόμου, διαδραματίζεται ένα από τα καλύτερα και πληρέστερα από άποψης πλοκής RPGs που κυκλοφόρησε ποτέ. Σε συνδυασμό με τα πολύ καλά για την εποχή γραφικά δεν άφησε πολλούς σε ησυχία.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

ACTION

MORTAL KOMBAT



Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER
Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

DOOM II
Η συνέχεια ενός από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια όλων των εποχών δεν αποδείχθηκε κατώτερη του original DOOM σε κανένα σημείο. Αντίθετα, τα γραφικά ήταν καλύτερα σχεδιασμένα, η χρήση του φωτός εντονότερη, οι αντίπαλοι περισσότεροι και καλύτεροι, το δε gameplay στο ίδιο κορυφαίο επίπεδο.
Παρουσίαση: Δεκ. '94 **Βαθμολογία:** 97%

MORTAL KOMBAT 2
Το sequel του Mortal Kombat όχι μόνο δεν αφαιρούσε τίποτα από τον πρώτο τίτλο, αντίθετα πρόσθετε τόσο πολλά που δεν προλάβαινες να τα μετρήσεις: διπλάσιοι σε αριθμό παίκτες, περισσότερες κινήσεις, fatalities (αλλά και babalities και άλλες αστείες σκηνές), κρυφές πίστες και ένα σωρό άλλα. Ηταν βέβαια πολύ πιο βίαιο.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

CRUSADER: NO REMORSE
Ενας σταυροφόρος του μέλλοντος με απίστευτα καταστροφικές δυνάμεις ήταν το θέμα αυτού του τρισδιάστατου ισομετρικού action. Μπορούσατε (και οφείλατε) να καταστρέψετε σχεδόν τα πάντα, αφού οι εκρήξεις ήταν το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μετά το εθιστικό gameplay.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

FADE TO BLACK
Καμία σχέση με το ομώνυμο κομμάτι των Metallica. Πρόκειται, όμως, για ένα από τα καταπληκτικότερα platform games που κυκλοφόρησαν ποτέ με έντονα στοιχεία adventure. Αποτελώντας συνέχεια του Another World, παραμέριζε κάπως την καταιγιστική δράση για χάρη ενός πολύ μεγαλύτερου και πληρέστερου κόσμου.
Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV
Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

VIRTUA FIGHTER PC
Ενα ακόμη πολυπαιγμένο coin-op της Sega που μεταφέρθηκε στα PCs - επιτυχώς, όμως. Ετσι, αν και απαιτούσε ένα αρκετά γρήγορο μηχάνημα, κατάφερνε να μεταφέρει σχεδόν στο ακέραιο την αίσθηση από τις τρομερές τρισδιάστατες μάχες στις αίθουσες ηλεκτρονικών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

X-COM



Η Microprose είναι πασίγνωστη για τα εξαίρετα παιχνίδια στρατηγικής. Ωστόσο, με αυτήν τη σειρά ξεπέρασε τον εαυτό της. Δεν είναι μόνο τα αληθοφανή σενάρια που παρουσίαζε κάθε φορά αλλά και η διπλή φύση του παιχνιδιού (σχεδιασμός βάσεων - αναχαίτιση ιπτάμενων δίσκων και τακτικές αποστολές) που ικανοποιούσαν πολλών κατηγοριών gamers.

UFO: ENEMY UNKNOWN

Το εν λόγω παιχνίδι παρουσιάζεται τώρα με άλλον τίτλο για λόγους copyright. Ωστόσο με αυτό το όνομα κατέκτησε τους απανταχού φίλους της στρατηγικής και έτσι έμεινε χαραγμένο στο μυαλό τους. Αποτέλεσε τον κύριο λόγο για τον οποίο αγόρασα σκληρό δίσκο για την παλιά μου Amiga. Ακόμα και σε αυτήν, φαινόταν υπέροχο. Με γραφικά που ξέφευγαν πολύ από τα standards της εποχής και απαράμιλλο gameplay, ήταν από τα παιχνίδια που δεν ησύχαζες αν δεν το τελείωνες.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Οι εξωγήινοι άλλαξαν συνήθειες και τώρα εξαπολύουν τις επιθέσεις τους από τα βάθη της θάλασσας. Το Terror from the Deep, χωρίς ουσιαστικές αλλαγές στο σχεδιασμό του, κατάφερε με το ισχυρό gameplay και τον εθισμό του να παιχθεί το ίδιο μανιωδώς με το πρώτο μέρος. Οι υποβρύχιες σκηνές ήταν εκπληκτικές αλλά και η δυσκολία κατά πολύ αυξημένη.

X-COM: APOCALYPSE

Το τρίτο μέρος είναι και το καλύτερο. Πλήρως επανασχεδιασμένο, με υψηλής ανάλυσης γραφικά και εκπληκτικά λεπτομερή υπόθεση, διεκδικεί τον τίτλο του κορυφαίου strategy για το '97, αν και ο ανταγωνισμός είναι πολύ πιο σφοδρός. Δεν συνδυάζει μόνο τα καλά στοιχεία των προηγούμενων τίτλων με ένα σωρό καινοτομίες όπως οχήματα εδάφους, καταστροφή των πόλεων, real time μάχες κ.λπ., αλλά δημιουργεί και στον φανατικό της σειράς την ανάγκη να το τελειώσει πάση θυσία.

The Hall Of Fame

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμβ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

ACES OVER EUROPE

Οι καλύτεροι πιλότοι των Συμμάχων και του Αξονα σε έναν εξομοιωτή με καταπληκτικά γραφικά και πιστή αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας. Διαθέτοντας περίπου 20 3D rendered αεροσκάφη, ήταν, εν έτει 1994, πρώτο μακράν του ανταγωνισμού.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

PACIFIC STRIKE



Εξομοιωτής από τους λίγους, αφού χωρίς να χάνει την arcade πλευρά του δεν έκανε υπεραπλουστεύσεις. Προκειμένου να πετύχει το χτύπημα στον Ειρηνικό, χρειαζόταν δεξιοτεχνία και εξασκημένες ικανότητες.
Παρουσίαση: Ιούν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

SPACE SIMULATOR

Ενας όντως πρωτότυπος εξομοιωτής με θέμα την πλοήγηση πραγματικών διαστημοπλοίων και όχι φανταστικών σκαφών του μέλλοντος. Για να αισθανθείτε όπως οι πρωτοπόροι του διαστήματος, από την καρέκλα σας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 90%

US NAVY FIGHTERS



Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

NBA LIVE 95



Ενα ακόμη τρομερό sport game που έκανε τους φίλους του μπάσκετ να σπεύσουν να το αγοράσουν. Ο πρώτος διδάξας για τα σύγχρονα παιχνίδια basketball. Καρφώματα και καλάθια από τους μάγους του NBA.
Παρουσίαση: Μάιος '95 **Βαθμολογία:** 94%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED



Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION



Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο σχεδόν με όλες τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο διπλό που παίξατε ποτέ.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

TOP GUN



Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II



Ενα αρκετά εύκολο στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικό για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hard core οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

Το πάνθεον... των games

STRATEGY

CIVILIZATION
Ενα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

MASTER OF ORION
Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE
Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN
Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: Οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

THEME PARK



Η διαχείριση ενός πάρκου ίσως και να φάνταζε βαρετή υπόθεση μέχρι τη δημιουργία του Theme Park. Χαριτωμένα γραφικά, μεγάλο στρατηγικό βάθος και απανωτές οικονομικές προκλήσεις συνέθεσαν ένα πραγματικό αριστούργημα.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

COMMAND AND CONQUER
Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.



Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2
Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πιστές υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CONQUEST OF THE NEW WORLD
Η ανακάλυψη και κατάκτηση του Νέου Κόσμου γίνεται υπόθεσή σας σε αυτό το παιχνίδι στρατηγικής. Διαθέτει γραφικά υψηλής ανάλυσης με πολλά επίπεδα zoom και εξαιρετικό gameplay.
Παρουσίαση: Ιούλ. - Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 93%

AFTERLIFE
Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής.



Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

DEADLOCK
Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

SYNDICATE WARS
Το Syndicate ήταν το παιχνίδι που τάραξε τα νερά στο χώρο των strategy και το Syndicate Wars ακολούθησε επάξια τον πρόγονό του. Τεράστιες καταστροφές πολυώροφων κτιρίων αποτελούσαν το highlight του παιχνιδιού, ενώ τα γραφικά και ο ήχος ήταν τόσο βελτιωμένα που νόμιζε κανείς ότι πρόκειται για άλλο παιχνίδι.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 90%

OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους



SIM CITY 2000
Αναφερόμενοι σε επιτυχημένα παιχνίδια, λίγα μπορούν να συγκριθούν με το Sim City 2000. Βασισμένο στο απλό δισδιάστατο SimCity, όχι μόνο το ξεπερνούσε, αλλά έθετε, ένα νέο standard και σημείο αναφοράς στα παιχνίδια οικονομικής διαχείρισης. Κατέχοντας τη δημαρχία μίας μικρής κωμόπολης του SimNation, αναλαμβάνετε να τη μετατρέψετε σε πανίσχυρη μεγαλούπολη, γεμάτη κτίρια και προηγμένες τεχνολογικές κατασκευές. Κάθε δραστηριότητα της πόλης περνά από τα χέρια σας και η παραμικρότερη κίνησή σας μπορεί να έχει μεγάλη σημασία. Διαθέτοντας εκπληκτικά για την εποχή του SVGA γραφικά, κατάφερε να μείνει στην κορυφή των απανταχού charts για πάρα πολύ καιρό, επιβεβαιώνοντας τις επιλογές της Maxis για ρεαλιστικές και εθιστικές στρατηγικές εξομοιώσεις.

ΑΘΗΝΑ

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP ΑΕΒΕ
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΣΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICRONICS I
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

MICRONICS II
Αγ. Αναργύρων 44, Τηλ.: 2619020

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

PC-CLUB
Αγ. Ιωάννου 18-20, Τηλ.: 6390585, Fax: 6014768

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 26, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 23, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313598

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

MICROCHIP 5
Ιερά Οδός 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7, Fax: 9941537

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P.PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

PROXIMA
Ελ. Βενιζέλου 31, Τηλ.: 2136655, Fax: 2135352

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ
Ι. Φωκά 63, Τηλ.: 2135873, Fax: 2135874

ΓΛΥΦΑΔΑ

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Ηπείρου 48, Τηλ.: 9255992-3, Fax: 9255992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

DATASYS
Εθν. Μακαρίου 5, Τηλ.: 9701610, Fax: 9756307

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Πάγκαλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

MICRONICS
Μπενάκη 57

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΧΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α.& ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLAND COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

PROXIMA
Ανδρομάχης 132, Τηλ.: 9577778, Fax: 9579295

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TECHNICOM
Ιφιγενείας 81, 17672, Τηλ.: 9560317, Fax: 9560317

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800,

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

ISOTECHNICA
Κ. Παλαιολόγου 63-65

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

ΚΥΨΕΛΗ

ERGOSYSTEMS
Καυκασίου 28 & Αργοστολίου 1, Τηλ.: 8841541, Fax: 8218108

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τατοΐου 122, Τηλ.: 6209375, Fax: 6205339

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Σεϊζάνη 2, 14233, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

WIRE TECHNOLOGY
Κρήτης 68-70, Τηλ.: 2796805, Fax: 2796805

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER I
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βιαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βιαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233,

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

PROXIMA
Αλκιβιάδου 163, Τηλ.: 4296672, Fax: 4296674

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

ΠΕΡΙΣΣΟΣ

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ
Αγ. Σικελιανού 21, Τηλ.: 2710854,

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72, Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15 - Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ ....Τ.Κ...................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ.......................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ...ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

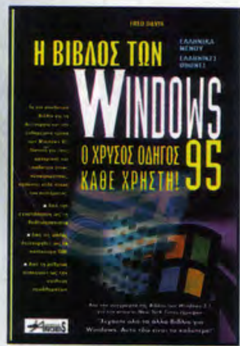
ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................



HTML στην πράξη

Ο πληρέστερος οδηγός με όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να δημιουργήσετε καταπληκτικές Web σελίδες. Με απλές οδηγίες και άφθονα παραδείγματα.



Η Βίβλος των Windows 95

Ενα εξαιρετικό βιβλίο, ακόμη και για τους απολύτως αρχάριους, αποκαλύπτει απλά και κατανοητά όλες τις πτυχές των Windows 95.



Ο Μαγικός κόσμος των Multimedia

Μάθετε τα βασικά για τη διαχείριση αρχείων εικόνας και ήχου και δημιουργήστε δικές σας multimedia εφαρμογές.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Σελίδες 106	2.800
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 282	4.800
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS Σελίδες 334	4.800
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS Σελίδες 350	4.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 350	3.500
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	5.200
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 160	3.900
Β4.	WINDOWS NT P. G. Σελίδες 442	3.500
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 198	3.900
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 448	5.800
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 Σελίδες 736	8.800

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 192	3.900
Γ3.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 314	4.800

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 400	3.500
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 Σελίδες 462	5.800
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 Σελίδες 576	6.800
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 300	4.800
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 318	3.900
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 Σελίδες 216	3.500
Δ7.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 Σελίδες 304	4.200
Δ8.	WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ Σελίδες 528	6.200

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	3D STUDIO MAX Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916	12.500
Ε2.	CORELDRAW! 7 Σελίδες 624	7.900
Ε3.	CORELDRAW! 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 384	4.600
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 226	5.200
Ε5.	CORELDRAW! 6 Σελίδες 624	7.900
Ε6.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 344	3.900
Ε7.	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 Σελίδες 356	5.900
Ε8.	AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 264	3.900
Ε9.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 226	5.900
Ε10.	PHOTOSHOP 3 Σελίδες 244	5.200
Ε11.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 750	9.300
Ε12.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 334	3.900
Ε13.	AUTOCAD 13 Σελίδες 448	6.200
Ε14.	3D STUDIO MAX ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 264	4.200

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. Σελίδες 248	3.500
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 Σελίδες 256	4.200
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 580	7.900
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 378	4.800
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 184	3.900

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	MICROSOFT ACCESS 97 Σελίδες 276	4.600
Η2.	CLIPPER 5.2 Σελίδες 232	3.500
Η3.	SQL Σελίδες 226	5.200
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 386	6.200

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Σελίδες 216	5.200
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH Σελίδες 288	5.200
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 Σελίδες 300	5.200

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE Σελίδες 320	5.800
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY Σελίδες 520	9.300

B U S I N E S S

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ Σελίδες 256	4.300
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 104	2.600
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 108	2.600
Π4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 96	2.600
Π5.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 234	2.600
Π6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 222	3.800

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

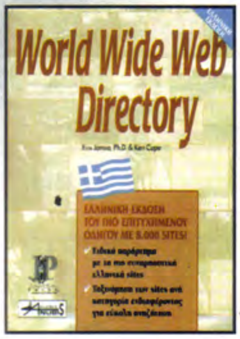
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.600
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.600
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.800
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ Σελίδες 384	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL Σελίδες 232	3.800
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 102	2.600
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.600
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 102	2.600
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.800
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 120	2.600
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 280	3.800

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ Σελίδες 168	3.800
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 338	3.800
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.600
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.600
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 108	2.600
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 100	2.600



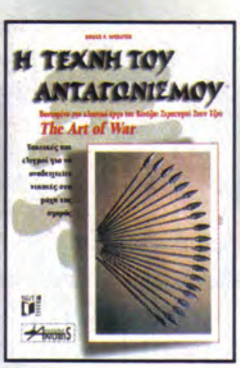
World Wide Web Directory

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρότασή σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

- **Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** 9.300 — *Σελίδες 640*
- **Ι6. INTERNET P. G.** 3.500 — *Σελίδες 384*
- **Ι7. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.800 — *Σελίδες 340*
- **Ι8. Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 160*
- **Ι9. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** 6.800 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 400*
- **Ι10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET** 3.600 — *Σελίδες 224*
- **Ι11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **Ι12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML** 3.000 — *Σελίδες 152*
- **Ι13. GRAPHICAL CLIENTS** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **Ι14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 120*
- **Ι15. WWW BROWSERS** 3.000 — *Σελίδες 156*
- **Ι16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC** 3.000 — *Σελίδες 122*
- **Ι17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW** 3.000 — *Σελίδες 106*
- **Ι18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 152*
- **Ι19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **Ι20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA** 3.000 — *Σελίδες 120*
- **Ι21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω** 3.000 — *Σελίδες 144*
- **Ι22. INTERNET EXPLORER** 3.000 — *Σελίδες 112*

MULTIMEDIA

- **Κ1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ** 6.800 — *Σελίδες 396*
- **Κ2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** 5.900 — *Σελίδες 248*
- **Κ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA** 3.600 — *Σελίδες 176*
- **Κ4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA** 5.200 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 184*

ΔΙΚΤΥΑ

- **Α1. NOVELL NETWARE 2.2** 4.600 — *Σελίδες 324*
- **Α2. INTRANETS** 5.600 — *Σελίδες 394*
- **Α3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ** 3.600 — *Σελίδες 158*

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- **Μ1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC** 7.900 — Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB — *Σελίδες 624*
- **Μ2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** 8.300 — *Σελίδες 846*
- **Μ3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** 6.200 — *Σελίδες 412*
- **Μ4. COBOL ANSI 85** 6.800 — *Σελίδες 512*
- **Μ5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** 5.200 — *Σελίδες 214*
- **Μ6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** 6.800 — *Σελίδες 360*
- **Μ7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** 5.800 — *Σελίδες 350*

UNIX

- **Ν1. UNIX** 8.300 — *Σελίδες 808*
- **Ν2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** 2.800 — *Σελίδες 120*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Ο1. MICROSOFT OFFICE 97** 5.200 — *Σελίδες 408*
- **Ο2. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95** 5.200 — *Σελίδες 312*
- **Ο3. SURFING ΣΤΟ INTERNET** 4.100 — *Σελίδες 364*
- **Ο4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** 3.600 — *Σελίδες 278*
- **Ο5. NORTON UTILITIES** 3.500 — *Σελίδες 412*
- **Ο6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** 6.800 — *Σελίδες 530*
- **Ο7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX** 3.600 — *Σελίδες 182*
- **Ο8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS** 4.000 — *Σελίδες 204*
- **Ο9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ** 3.600 — *Σελίδες 232*
- **Ο10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY** 3.600 — *Σελίδες 188*
- **Ο12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** 5.100 — *Σελίδες 432*

BUSINESS

- **Τ7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** 3.800 — Σελίδες 224
- **Τ8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** 2.600 — Σελίδες 96
- **Τ9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 2.600 — Σελίδες 100
- **Τ10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** 2.600 — Σελίδες 112
- **Τ11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** 2.600 — Σελίδες 102
- **Τ12. PROJECT ΝΩΕ** 3.800 — *Σελίδες 256*
- **Τ13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **Τ14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 88*
- **Τ15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ** 3.800 — *Σελίδες 216*
- **Τ16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ** 2.600 — *Σελίδες 150*
- **Τ17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 100*
- **Τ18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **Τ19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 112*
- **Τ20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 4.800 — *Σελίδες 288*
- **Τ21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** 2.600 — *Σελίδες 98*
- **Τ22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 136*
- **Τ23. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ** 2.600 — *Σελίδες 100*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Υ1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** 3.600 — *Σελίδες 424*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ** 4.300 — *Σελίδες 212*
- **Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** 9.900 — *Σελίδες 928*
- **Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** 3.800 — *Σελίδες 358*
- **Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ** 4.800 — *Σελίδες 360*

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!



SOFTWARE

S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S2.	ASTROCHART Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S5.	VISUAL DOMINUS PRO (win 3.11 & 95) v.4.0 Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ	5.000
S7.	SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S8.	STOCK MANAGEMENT LIGHT Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	29.000
S9.	STOCK MANAGEMENT SUPER Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	49.000
S12.	Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S13.	Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S14.	ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
CD GOLD	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ	3.000
CD GOLD	Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ	3.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ* ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .... ΗΜ/ΝΙΑ:..............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:........................ Δ.Ο.Υ.: ....
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη για παραγγελίες κάτω των 15.000 δρχ.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ⎵⎵ ⎵⎵ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.


Unexpected advertising
Pandemonium 2
ΘΑ ΓΝΩΡΙΣΤΟΥΜΕ ΤΟ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ ΣΤΑ MULTIRAMA!
Δεν χρειάζεται να ξέρετε που παίζουν τα καλύτερα πάρτυ, για να συναντήσετε τις πιο θανατηφόρες γυναίκες
Το μόνο που χρειάζεται να ξέρετε είναι τα Multirama
Γιατί τα Multirama είναι όλος ο κόσμος των CD-ROM games, με:
• τη μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών
• όλα τα hit αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν
• αποκλειστικότητες
• τις καλύτερες τιμές
Και βέβαια όλα τα computer και περιφερειακά που χρειάζεστε στους πιο άνετους χώρους, με την πιο φιλική εξυπηρέτηση και την τεχνογνωσία των Multirama. Γι' αυτό...
Pandemonium!
LBA 2
Annihilation
Flight Simulator 98
NBA Live 97
SideWinder
ΜΟΝΟ 3.900 δρχ.
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
MULTIMEDIA PARK
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΑΘΗΝΑ
Βουλιαγμένης 534, Άλιμος τηλ.: (01) 9966660
Σταυρνάρη 33 & Τζωρτζ, Μουσείο τηλ.: (01) 3829106
ΝΕΟ
Από 22 Σεπτεμβρίου Λεωφ. Δημοκρατίας 36, Μελίσσια, τηλ.: (01) 8034850
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ!